

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-119836

(P2023-119836A)

(43)公開日 令和5年8月29日(2023.8.29)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全286頁)

(21)出願番号 特願2022-22924(P2022-22924)

(22)出願日 令和4年2月17日(2022.2.17)

(71)出願人 000144153

株式会社三共  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA50 CA51 CA53  
DA01

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】当選、非当選のわかりやすさを向上させること  
ができる遊技機を提供する。

【解決手段】告知前シーンにおいて、告知オブジェクト  
を非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示態様で表  
示し、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後  
、告知オブジェクトを告知態様で表示し、キャラクタを  
第1表示態様とは異なる第2表示態様で表示し、抽選の  
結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブ  
ジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示  
態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様で表示  
する。演出制御用CPU120は、低ベース状態におけ  
る遊技が終了(可変表示が停止表示)した後の第1客待  
ち期間(第1期間)において第1背景表示004SG0  
81を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待  
ち期間(第2期間)においてデモムービーを表示する。

【選択図】図8

【図8】

可変表示結果	非確実 大当り	確実 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (低ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブルA	大当り用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルA	はずれ用変動パ ターンテーブルB	はずれ用変動パ ターンテーブルC	はずれ用変動パ ターンテーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	-	-	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	-	-	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	-	-	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	-	-	-	-

(数値は%)

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第 1 表示態様で表示し、

前記特定表示結果が導出された場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様で表示し、

10

前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第 1 表示態様および前記第 2 表示態様とは異なる第 3 表示態様で表示し、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

20

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である

ことを特徴とする遊技機。

30

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、図柄の可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。また、演出モードの一つとして完全告知モードが設けられ、完全告知モードでは表示手段の中央にランプを模したパトランプ画像を表示し、当選を告知する際にパトランプ画像を光らせるものがあった（例えば、特許文献 2 参照）。

40

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 22196 号公報

【特許文献 2】特開 2019 - 146680 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

50

上記特許文献1および特許文献2の双方の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

表示手段を備え、

前記表示手段は、

告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示態様で表示し、

前記特定表示結果が導出された場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第1表示態様とは異なる第2表示態様で表示し、

前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第1表示態様および前記第2表示態様とは異なる第3表示態様で表示し、

20

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

30

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。さらに、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。

40

【0007】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであって良い。

【図面の簡単な説明】

【0008】

50

- 【図 1】実施の形態における遊技機を示す正面図である。
- 【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 3】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 4】各乱数を示す説明図である。
- 【図 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6】(A)は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は大当り種別の説明図である。
- 【図 7】変動パターンの説明図である。
- 【図 8】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。 10
- 【図 10】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 13】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 17】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 18】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 19】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21】(A1)(A2)は第1演出モード、(B1)(B2)は第2演出モード、(C1)(C2)は第3演出モードの態様を示す図である。
- 【図 22】第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 23】図 22 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 24】第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 25】(A)は第1演出モード、(B)は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 26】低ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。 30
- 【図 27】高ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 28】(A)はデモムービー表示の開始・終了条件、(B)はデモムービー表示の構成を示す図である。
- 【図 29】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。
- 【図 30】客待ちデモ演出の遷移図である。
- 【図 31】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 32】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 33】(A)は第1シーン(企業名)、(B)は第4シーン(注意喚起1)、(C)は第4シーン(注意喚起2)の表示例を示す図である。
- 【図 34】第1シーン(企業名)、第4シーン(注意喚起1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。 40
- 【図 35】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。
- 【図 36】(A)はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B)は(A)の概略図である。
- 【図 37】(A1)~(A8)は低ベース状態における第1特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。
- 【図 38】(A4)~(A5)は図 37 の要部を示す図である。
- 【図 39】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 40】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである 50

。

【図 4 1】( B 1 ) ~ ( B 8 ) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 4 2】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

。

【図 4 3】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

。

【図 4 4】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 5】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

10

【図 4 6】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 7】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 8】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 0】( A ) ~ ( E ) は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。

20

【図 5 1】低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 2】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 3】( A ) ~ ( E ) は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 5 4】( A ) ~ ( G ) は図 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 5 5】低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

30

【図 5 6】低ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 7】高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 8】高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 9】( A ) ~ ( C ) は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 0】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

40

【図 6 1】( A ) ~ ( C ) は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 2】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 3】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 4】( A ) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、( B ) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。

【図 6 5】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。

50

- 【図 6 6】優先レイヤについて説明するための図である。
- 【図 6 7】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
- 【図 6 8】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
- 【図 6 9】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 7 0】ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 7 1】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 7 2】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 7 3】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 4】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 5】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 6】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
- 【図 7 7】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。
- 【図 7 8】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 7 9】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 0】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 1】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。 20
- 【図 8 2】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 3】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 4】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 5】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 6】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 7】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 8】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 9】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 0】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 1】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。 30
- 【図 9 2】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 3】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 4】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 5】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 6】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 7】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 8】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 9】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 。 40
- 【図 1 0 0】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 1】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 2】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 3】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 4】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 5】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。 50

る。

【図 1 0 6】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 7】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 8】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 9】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 0】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である 10

【図 1 1 1】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 2】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 3】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 4】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 6】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 7】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 8】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 9】( A 1 ) ~ ( A 4 ) は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。 20

【図 1 2 0】( A ) は第 1 シーン、( B ) は第 3 シーン、( C ) は第 4 シーンの動作例を示す図である。

【図 1 2 1】文字アニメーション表示を示す比較表である。

【図 1 2 2】( A ) ( B ) は同系色を説明するための図である。

【図 1 2 3】デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。

【図 1 2 4】( A ) ~ ( G ) は図 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 1 2 5】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 2 6】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 2 7】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図 1 2 8】遊技制御用タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 2 - 1】低確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2】高確率状態において用いられる変動パターンテーブルの例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 2 - 4】エンディング演出処理において実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。 40

【図 1 3 2 - 5】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 6】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 7】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 8】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 9】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 0】スーパーリーチ（バトル）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 1】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 2】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説 50

明図である。

【図 1 3 2 - 1 3】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 4】エンディング演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 5】スーパーリーチ（パトパトあたっく）で用いられるパトランプの具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 6】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 7】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 1 8】スーパーリーチ（パトパトあたっく）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。

10

【図 1 3 2 - 1 9】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 0】スーパーリーチ（パトパトあたっく）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 1】スーパーリーチ（パワフル R U S H）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 2】スーパーリーチ（パワフル R U S H）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 3】スーパーリーチ（パワフル R U S H）において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 4】スーパーリーチ（パワフル R U S H）の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 5】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 6】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

20

【図 1 3 2 - 2 7】動作促進期間においてパトランプ画像およびプッシュボタン画像が動作表示される変形例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 8】スーパーリーチ（バトル）で大当たりとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 2 9】スーパーリーチ（パワフル R U S H）で大当たりとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 0】スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当たりとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 1】各スーパーリーチではずれとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。

30

【図 1 3 2 - 3 2】スーパーリーチ（パワフル R U S H）大当たりにおいてプッシュボタン 3 1 B の押下操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 3】スーパーリーチ（パワフル R U S H）大当たりの変形例においてプッシュボタン 3 1 B の連打操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 4】スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当たりにおいてプッシュボタン 3 1 B の押下操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。

40

【図 1 3 2 - 3 5】スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当たりの変形例においてプッシュボタン 3 1 B の連打操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 6】低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 7】高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 8】動作促進期間前に集光エフェクト演出が実行される変形例の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 3 9】集光エフェクト演出の演出期間の具体例を示す説明図である。

50

【図 1 3 2 - 4 0】非当選時に表示されるパトランプ画像に関する変形例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 0】

[形態 1]

形態 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 8、図 1 9、図 3 8、図 3 9、図 4 0 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0 0 1 1】

[形態 2]

形態 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

40

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

10

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する(図18、図19、図38、図39、図40、図42、図43等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【0012】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである(図80、図84、図88、図92等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【0013】

##### [形態3]

形態3-1の遊技機は、遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、第3発光手段と、を含み、

40

前記第3発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御

50

し、

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 1 4 】

10

[ 形態 4 ]

形態 4 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、  
前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

20

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

30

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

40

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

50

、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する（図29、図38、図39、図42等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0015】

[形態5]

形態5-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、第3発光手段と、を含み、

前記第3発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

20

、前記デモンストレーション表示は、第1シーンと、第2シーンと、を含んで構成され、  
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第1シーンにおいて、前記第1シーンに対応する第1シーン用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第2シーンにおいて、前記第2シーンに対応する第2シーン用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第1シーンにおいて、前記第1シーン用輝度データテーブルおよび前記第2シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御し、

30

前記第2期間における前記第2シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する（図29、図38、図39、図42等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0016】

形態5-2の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって

40

、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図97～図105等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち

50

ち制御を行うことができる。

【 0 0 1 7 】

形態 5 - 3 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって

、  
一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されていることを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 1 8 】

形態 5 - 4 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって

、  
第 1 発光手段は、遊技盤に設けられ、  
第 2 発光手段および第 3 発光手段は、遊技枠に設けられる（図 3 6 等）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 1 9 】

形態 5 - 5 の遊技機は、形態 3 - 1、形態 4 - 1、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって

、  
表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、  
発光制御手段は、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 4 7、図 4 9 等）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 2 0 】

[ 形態 6 ]

形態 6 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され

、  
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

10

20

30

40

50

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図 29 等）

ことを特徴としている。

#### 【0021】

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0022】

形態 6 - 2 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、

他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図 29 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0023】

形態 6 - 3 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）> 企業名表示シーンの実行期間（10 sec）、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）> 注意喚起表示シーンの実行期間（5 sec）となる実行期間の関係であり、

企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

#### 【0024】

10

20

30

40

50

## 〔形態 7〕

形態 7 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 29、図 31、図 32、図 91～図 98、図 119）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【0025】

## 〔形態 8〕

40

形態 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、

50

第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 29、図 31、図 32、図 91～図 98、図 119）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 0 0 2 6 】

##### [ 形態 9 ]

形態 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シー

10

20

30

40

50

ンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子よりも強調される様子であり、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子よりも強調される様子である（図 28 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光様子を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0027】

形態 9 - 2 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子よりも強調される様子、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子よりも強調される様子は、以下のいずれかである

20

(1) 点滅が多い様子

(2) 点灯する色が多い様子

(3) 用いる発光手段の数が多い（図 28 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【0028】

形態 9 - 3 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の様子よりも強調される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【0029】

[形態 10]

形態 10 - 1 の遊技機は、遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

50

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段が発光するように構成された輝度データであり、

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段が発光し、前記第 2 発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図 29、図 90～図 98）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段が発光するが、第 2 発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

形態 10 - 2 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記第 1 機種紹介表示シーンに対応する第 1 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記第 2 機種紹介表示シーンに対応する第 2 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第 2 発光手段を制御することを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第1発光手段と第2発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第1機種紹介シーンおよび第2機種紹介シーンにおいては、第1発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第2発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0030】

[形態11]

形態11-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第2期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである(図28、図31、図32等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことができなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0031】

[形態12]

形態12-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において

10

20

30

40

50

、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において

、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図28、図31、図32等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0032】

形態12-2の遊技機は、形態12-1に記載の遊技機であって、

20

前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0033】

[形態13]

形態13-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

30

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、

40

前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図29等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示ア

50

ニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 3 4 】

[ 形態 1 4 ]

形態 1 4 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し 10

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、 20

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図 1 2 0、図 1 2 1 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 30

【 0 0 3 5 】

[ 形態 1 5 ]

形態 1 5 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し 40

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記表示手段は、

前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規 50

定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表示する（図 120、図 121 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 3 6 】

[ 形態 1 6 ]

形態 1 6 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、第 1 事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第 1 注意喚起表示パートと、第 2 事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第 2 注意喚起表示パートと、で構成され、

20

前記第 1 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第 2 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 3 3、図 3 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 3 7 】

[ 形態 1 7 ]

形態 1 7 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

30

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

40

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 3 3、図 3 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 3 8 】

[ 形態 1 8 ]

50

形態 18 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記第 2 期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 50、図 51 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くならないことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 3 9 】

[ 形態 19 ]

形態 19 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し

、  
前記特別状態における第 2 期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテ

10

20

30

40

50

ブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図50～図52等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0040】

[形態20]

形態20-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

20

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図53～図58等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0041】

[形態21]

形態21-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

50

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、前記発光制御手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する(図53～図58等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0042】

[形態22]

形態22-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

10

20

30

40

50

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

10

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 5 3 ~ 図 5 8 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 4 3 】

[ 形態 2 3 ]

形態 2 3 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

40

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合

50

、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図25、図54等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0044】

[形態24]

形態24-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から該第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図25、図54、図124等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0045】

[形態25]

形態25-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示を表示し、

10

20

30

40

50

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から該第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 25、図 54、図 124 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0046】

[形態 26]

形態 26 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 59、図 60 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了し

10

20

30

40

50

たことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 4 7 】

[ 形態 2 7 ]

形態 2 7 - 1 の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
メニュー操作手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 6 1 ~ 図 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【 0 0 4 8 】

[ 形態 2 8 ]

形態 2 8 - 1 の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
メニュー操作手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作さ

40

50

れた場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する(図61~図63等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0049】

[形態29]

形態29-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する(図50~図63等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0050】

## [ 形態 3 0 ]

形態 3 0 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第 2 期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する

## 【 0 0 5 1 】

前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図 5 0 ~ 図 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 0 0 5 2 】

## [ 形態 3 1 ]

形態 3 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示し、

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示する（図 4 4、図 4 5）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 0 0 5 3 】

##### [ 形態 3 2 ]

形態 3 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、  
前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、  
前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、  
前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、  
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、  
その後、デモンストレーション表示を表示し、  
その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、  
前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、  
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、  
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、  
その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図 4 6 ~ 図 4 9 等）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 0 0 5 4 】

##### [ 形態 3 3 ]

形態 3 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、  
前記通常状態において、可変表示が終了した後、  
演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、  
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図39～図44等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性  
10

【0055】

[形態34]

形態34-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

20

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

30

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

40

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図39～図44等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第1特別識別情報の変動終了後、第2特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性  
50

できる。

【 0 0 5 6 】

[ 形態 3 5 ]

形態 3 5 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図 3 9 ~ 図 4 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 5 7 】

[ 形態 3 6 ]

形態 3 6 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第 1 特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第 1 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 3 9、図 4 2、図 4 7、図 4 9、図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 5 8 】

[ 形態 3 7 ]

形態 3 7 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

10

20

30

40

50

表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図39、図42、図45、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0059】

[形態38]

形態38-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図45、図47、図49、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0060】

[形態39]

形態39-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

50

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図39、図42、図45、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0061】

[形態40]

形態40-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特

10

20

30

40

50

定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図65～図67等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0062】

[形態41]

形態41-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

10

20

30

40

50

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する(図65~図68等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0063】

[形態42]

形態42-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示を表示し、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の前記第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第2特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記特

10

20

30

40

50

定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する(図65~図68等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別識別情報の可変表示中および第2特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【0064】

[形態43]

形態43-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、  
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

30

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる(図35、図78~図89、図110~図112等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【0065】

[形態44]

形態44-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

50

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 35、図 78 ~ 図 89、図 110 ~ 図 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 6 6 】

[ 形態 4 5 ]

形態 4 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる(図35、図78~図89、図110~図112等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0067】

[形態46]

形態46-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、前記発光制御手段は、

前記第2期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 6 8 】

[ 形態 4 7 ]

形態 4 7 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 6 9 】

[ 形態 4 8 ]

形態 4 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0070】

[形態49]

形態49-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特

定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0071】

[形態50]

形態50-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、  
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

30

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0072】

[形態51]

形態51-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

50

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される(図35、図78~図89、図110~図112等)ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 3 】

## [ 形態 5 2 ]

形態 5 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、  
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記発光制御手段は、

前記第 2 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

20

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 0 0 7 4 】

## [ 形態 5 3 ]

形態 5 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 7 5 】

[ 形態 5 4 ]

形態 5 4 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

10

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

30

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、

40

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示

50

中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 7 6 】

[ 形態 5 5 ]

形態 5 5 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
遊技媒体を払い出す払出部と、  
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、  
前記表示手段は、  
遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、  
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

10

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図 3 5、図 6 4、図 6 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが 1 球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【 0 0 7 7 】

[ 形態 5 6 ]

形態 5 6 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
遊技媒体を払い出す払出部と、  
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

50

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第1期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する(図35、図64、図65、図78~図89、図110~図112等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0078】

[形態57]

形態57-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第 2 期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 3 5、図 6 4、図 6 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 7 9 】

[ 形態 5 8 ]

形態 5 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
遊技媒体を払い出す払出部と、  
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

20

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

30

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

40

前記第 1 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 3 5、図 6 4、図 6 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

## 【 0 0 8 0 】

( 基本説明 )

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 ( 一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。 ) について説明する。

## 【 0 0 8 1 】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方 ( 前面、正面 ) 側、奥側を後方 ( 後面、背面 ) 側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「0 0 4 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

10

## 【 0 0 8 2 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 ( 遊技機 ) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 ( ゲージ盤 ) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 ( 台枠 ) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

## 【 0 0 8 3 】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである ( 後述の他の図柄についても同じ )。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大 / 縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示 ( 導出または導出表示などともいう ) される ( 後述の他の図柄の可変表示についても同じ )。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

## 【 0 0 8 4 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

## 【 0 0 8 5 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD ( 液晶表示装置 ) や有機 EL ( Electro Luminescence ) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

40

## 【 0 0 8 6 】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄 ( 数字などを示す図柄など ) の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 ( 例えば上下方向のスクロール表示や更新表示 ) される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

## 【 0 0 8 7 】

また、画像表示装置 5 の表示画面 ( 表示領域 ) 左上には、第 1 保留記憶数 ( 例えば、数

50

字の「0」など)、第2保留記憶数(例えば、数字の「4」など)及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア5Sが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【0088】

尚、第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示(図示略)や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像004SG201(図21参照)や、時短残回数を示す時短残表示004SG202(図21参照)などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側(上位レイヤ)に表示されることで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側(下位レイヤ)に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

10

【0089】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体32が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

20

【0090】

また、第1特図用LEDや第2特図用LEDなど、画像表示装置5以外の個所(例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など)に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0091】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア(特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F)が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア5Uが設けられているが、第1特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第1保留表示が表示される第1特図保留記憶表示エリアと、第2特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第2保留表示が表示される第2特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

30

【0092】

遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

40

【0093】

画像表示装置5の下方には入賞球装置6Aが設けられており、該入賞球装置6Aの右側方には、可変入賞球装置6Bが設けられている。

【0094】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る

50

。

## 【 0 0 9 5 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出され

10

## 【 0 0 9 6 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

## 【 0 0 9 7 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

## 【 0 0 9 8 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

## 【 0 0 9 9 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される

30

。

## 【 0 1 0 0 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口 (第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口) への入賞を始動入賞ともいう。

## 【 0 1 0 1 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左下方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う

40

## 【 0 1 0 2 】

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

## 【 0 1 0 3 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

50

## 【 0 1 0 4 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

## 【 0 1 0 5 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

10

## 【 0 1 0 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 3 6 参照）。また、各種ランプについては後述する。

20

## 【 0 1 0 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

## 【 0 1 0 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

30

## 【 0 1 0 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

## 【 0 1 1 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

40

## 【 0 1 1 1 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

## 【 0 1 1 2 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技

50

球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【 0 1 1 3 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 1 1 4 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 1 1 5 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【 0 1 1 6 】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 1 1 7 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【 0 1 1 8 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【 0 1 1 9 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 1 2 0 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 1 2 1 】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【 0 1 2 2 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御

10

20

30

40

50

されることがある。

【 0 1 2 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【 0 1 2 4 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【 0 1 2 5 】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【 0 1 2 6 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 1 2 7 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 1 2 8 】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【 0 1 2 9 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 0 1 3 0 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

10

20

30

40

50

## 【0131】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

## 【0132】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

10

## 【0133】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

## 【0134】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

## 【0135】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

30

## 【0136】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

## 【0137】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

## 【0138】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り

50

中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0139】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0140】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板004SG030、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

10

【0141】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

20

【0142】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【0143】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、リアルタイムクロック106と、を備える。

30

【0144】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

40

【0145】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するとき使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0146】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

50

する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0147】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23)からの検出信号(遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0148】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【0149】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

20

【0150】

払出制御基板004SG030には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数(例えば、3球、5球、10球、15球など)の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置004SG031と、払出装置004SG031にて払出された遊技球が通過する払出通路(図示略)内に設けられた遊技球検出センサ004SG032と、が接続されており、該遊技球検出センサ004SG032から受信する遊技球検出信号の態様にに応じて払出装置004SG031の駆動を停止することが可能となっている。

【0151】

また、払出制御基板004SG030には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ004SG034と、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング004SG035(タッチセンサ)と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板004SG030は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置004SG033を制御する。また、タッチリング004SG035が検出されているか否かを示す信号、発射装置004SG033により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板004SG030から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。

30

【0152】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

40

【0153】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行

50

する機能を有する。

【0154】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0155】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

10

【0156】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0157】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0158】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

20

【0159】

また、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

30

【0160】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

40

【0161】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【0162】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置5において

50

表示するための表示用画像として作成する領域である。

【0163】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

10

【0164】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の下部において、第1特図保留記憶数及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア5Uを含む第1インターフェイス画像と、画像表示装置5の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第2インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【0165】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【0166】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

20

【0167】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像と、第2インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

30

【0168】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が0%に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を0%よりも高く設定し、画像表示装置5の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

40

【0169】

表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯/消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0170】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピー

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【0171】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【0172】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0173】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0174】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0175】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0176】

図 3 (A) は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0177】

図 3 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0178】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 3 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じ

10

20

30

40

50

て、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 7 9 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 3 ( B ) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

10

【 0 1 8 0 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止 ( 確定 ) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと ( クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと ( 初期化を伴う電源投入 ) ) を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと ( クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと ( 初期化を伴わない電源投入 ) ) を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態 ( 低確低ベース状態、通常状態 ) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態 ( 低確高ベース状態、時短状態 ) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態 ( 高確高ベース状態、時短付確変状態 ) に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

20

30

【 0 1 8 1 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド ( 「ファンファーレコマンド」ともいう ) である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

【 0 1 8 2 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T デー

50

タとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

#### 【0183】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

#### 【0184】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにともづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにともづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンドE100Hは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンドF100Hは、各入力ポート（タッチリング004SG35のオン/オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

20

#### 【0185】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

30

#### 【0186】

尚、図3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

40

#### 【0187】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0188】

50

乱数回路 104 は、これらの乱数値 MR1 ~ MR4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 104 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 MR1 ~ MR4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0189】

特図表示結果判定用の乱数値 MR1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 MR2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、  
10 「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」~「100」の範囲の値をとる。

【0190】

変動パターン判定用の乱数値 MR3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、  
例えば「0」~「997」の範囲の値をとる。

【0191】

普図表示結果判定用の乱数値 MR4 は、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。  
20

【0192】

図 5 は、ROM101 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0193】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 にもとづいて決定する  
30 ために参照されるテーブルである。

【0194】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0195】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約 1 / 300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 1 / 30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。  
40  
50

## 【 0 1 9 6 】

図 6 ( A ) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

10

## 【 0 1 9 7 】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図 6 ( B ) を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

## 【 0 1 9 8 】

「確変大当り A」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当り B」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当り C」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

20

## 【 0 1 9 9 】

確変大当り A ~ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、1 0 0 回の可変表示が終了すること、または、該 1 0 0 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、1 0 0 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

30

40

## 【 0 2 0 0 】

図 6 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「8 1」~「1 0 0」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このよ

50

うな設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できる

10

#### 【0201】

尚、図6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

#### 【0202】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

20

#### 【0203】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにし

30

#### 【0204】

図7は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

40

#### 【0205】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連1回）、スーパーリーチ

50

(擬似連2回)の3種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを4種類以上或いは2種類以下設けてもよい。

【0206】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ(擬似連無し)の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン(PB1-2)とはずれとなる変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ(擬似連1回)の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン(PB1-3)とはずれとなる変動パターン(PA2-3)、スーパーリーチ(擬似連2回)の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン(PB1-4)とはずれとなる変動パターン(PA2-4)が設けられている。

10

【0207】

図7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0208】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0209】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0210】

図8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

30

【0211】

具体的には、図8に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)、PB1-2(スーパーリーチ(擬似連演出無し)大当たりの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)大当たりの変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)大当たりの変動パターン)とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

【0212】

また、可変表示結果が確変大当たりA~Cである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当たりの変動パターン)、PB1-2(スーパーリーチ(擬似連演出無し)大当たりの変動パターン)、PB1-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)大当たりの変動パターン)、PB1-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)大当たりの変動パターン)とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

40

【0213】

また、遊技状態が低ベース状態(通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特

50

図の保留記憶数が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1(短縮無し非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

【0214】

10

また、遊技状態が低ベース状態(通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2(短縮非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

20

【0215】

また、遊技状態が低ベース状態(通常状態)、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3(短縮非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

30

【0216】

また、遊技状態が高ベース状態(時短状態または確変状態)である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-3(短縮非リーチはずれの変動パターン)、PA2-1(ノーマルリーチはずれ)、PA2-2(スーパーリーチ(擬似連演出なし)はずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチ(擬似連演出1回)はずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチ(擬似連演出2回)はずれの変動パターン)とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を80%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

40

【0217】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン(PB1-1~PB1-4)のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【0218】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部

50

または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A Mであればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

#### 【 0 2 1 9 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 9 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 5 0 が設けられている。図 9 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 とを備えている。

#### 【 0 2 2 0 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

20

#### 【 0 2 2 1 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

#### 【 0 2 2 2 】

一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。また、第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

30

40

#### 【 0 2 2 3 】

こうして第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【 0 2 2 4 】

尚、本実施の形態では、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 2 保留記憶

50

情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

**【0225】**

普図保留記憶部004SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部004SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

10

**【0226】**

遊技制御フラグ設定部004SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部004SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

**【0227】**

遊技制御タイマ設定部004SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部004SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

**【0228】**

遊技制御カウンタ設定部004SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部004SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

**【0229】**

遊技制御カウンタ設定部004SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1~MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

**【0230】**

遊技制御バッファ設定部004SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部004SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

**【0231】**

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

**【0232】**

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置(例えば画像表示装置5やスピーカ8L, 8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型な

50

ど)による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されてい

#### 【0233】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア004SG190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア004SG190は、演出制御フラグ設定部004SG191と、演出制御タイマ設定部004SG192と、演出制御カウンタ設定部004SG193と、演出制御バッファ設定部004SG194とを備えている。

#### 【0234】

演出制御フラグ設定部004SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部004SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【0235】

演出制御タイマ設定部004SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部004SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【0236】

演出制御カウンタ設定部004SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部004SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【0237】

演出制御バッファ設定部004SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部004SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【0238】

本実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部004SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これら

10

20

30

40

50

の始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0239】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0240】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0241】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0242】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0243】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図11は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0244】

図11に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 4 5 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ R A M が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

10

## 【 0 2 4 6 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 4 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 0 2 4 7 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化处理（ステップ S 6 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

## 【 0 2 4 8 】

乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

## 【 0 2 4 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 2 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

30

40

## 【 0 2 5 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

## 【 0 2 5 1 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6

50

）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0252】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

#### 【0253】

（特別図柄プロセス処理）

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

#### 【0254】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

#### 【0255】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S117）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

30

#### 【0256】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

40

#### 【0257】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテ

50

ブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

#### 【 0 2 5 8 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新され、変動パターン設定処理は終了する。 10

#### 【 0 2 5 9 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【 0 2 6 0 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。 20

#### 【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。表示結果が「はずれ」である場合は、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。 30

#### 【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当たり開放前処理は終了する。 40

#### 【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当たり開放中処理を終了する。 50

## 【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

## 【 0 2 6 5 】

10

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

## 【 0 2 6 6 】

( 始動入賞判定処理 )

図 1 4 は、図 1 3 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 4 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 4 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての 「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( 0 0 4 S G S 1 0 2 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 4 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 4 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、 「 0 」 に設定する ( 0 0 4 S G S 1 0 3 )。

20

30

## 【 0 2 6 7 】

0 0 4 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 4 S G S 1 0 1 ; N )、0 0 4 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 0 0 4 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 0 0 4 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 0 0 4 S G S 1 0 4 ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての 「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( 0 0 4 S G S 1 0 5 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 4 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 4 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、 「 2 」 に設定する ( 0 0 4 S G S 1 0 6 )。

40

## 【 0 2 6 8 】

0 0 4 S G S 1 0 3 , 0 0 4 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 0 0 4 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が 「 0 」 であるときには第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が 「 2 」 であるときには第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウンタ値は、第 1 始

50

動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（004SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

**【0269】**

004SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部004SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（004SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（004SGS110）。

10

**【0270】**

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、004SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

**【0271】**

004SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（004SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

**【0272】**

CPU103は、004SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（004SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

**【0273】**

004SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する（004SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば（004SGS114でY）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（004SGS115）、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（004SGS114でN）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（004SGS116）、始動入賞処理

50

を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

**【0274】**

(特別図柄通常処理)

図15は、特別図柄通常処理として、図13のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

**【0275】**

ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ004SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す(ステップ004SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

**【0276】**

ステップ004SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエン트리(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエン트리)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ004SGS143)。

20

**【0277】**

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(ステップ004SGS144)、ステップ004SGS149に移行する。

**【0278】**

一方、ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップ004SGS141;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS145)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ004SGS145の処理は、ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

40

**【0279】**

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

**【0280】**

ステップ004SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ004SGS145;N)、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記

50

憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップ004SGS146)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【0281】

ステップ004SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ004SGS147)。

10

#### 【0282】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後(ステップ004SGS148)、ステップ004SGS149に移行する。

#### 【0283】

ステップ004SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図5に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する(ステップ004SGS150)。尚、このステップ004SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態(確変状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態(確変状態)に対応する10000~12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態(本特徴部であれば低確低ベース状態)であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1~219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

20

#### 【0284】

このように、ステップ004SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態(高確、低確)に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ004SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ(判定値)を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定(決定)される。

30

#### 【0285】

ステップ004SGS150にて「大当り」と判定された場合には(ステップ004SGS150;Y)、大当りフラグをオン状態とする(ステップ004SGS152)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6(A)に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする(ステップ004SGS153)。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する(ステップ004SGS154)。

40

#### 【0286】

ステップ004SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態(低確高ベース状態)と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態(高確高ベース状態)とのうち、いずれの遊技状態に

50

制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ004SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ004SGS155の処理後はステップ004SGS156に進む。

#### 【0287】

また、ステップ004SGS150にて「はずれ」と判定された場合には（ステップ004SGS150；N）、ステップ004SGS152～004SGS155の処理を実行することなくステップ004SGS156の処理を実行する。

#### 【0288】

ステップ004SGS156では、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ004SGS150aにて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップ004SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

#### 【0289】

ステップ004SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ004SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0290】

尚、ステップ004SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ004SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ004SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0291】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図16のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図16に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

#### 【0292】

10

20

30

40

50

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【 0 2 9 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

#### 【 0 2 9 4 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

20

30

#### 【 0 2 9 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【 0 2 9 6 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップ S 7 9）と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップ S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

40

#### 【 0 2 9 7 】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第 1 演出モードに対応する第 1 背景表示 0

50

04SG081と、第2演出モードに対応する第2背景表示004SG082と、第3演出モードに対応する第3背景表示004SG083と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第1背景表示004SG081は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第2背景表示004SG082は遊技状態が低確高ペース状態であるときに表示可能とされ、第3背景表示004SG083は遊技状態が高確高ペース状態であるときに表示可能とされている。

#### 【0298】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

10

#### 【0299】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにともづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにともづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置5の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

#### 【0300】

20

（演出制御プロセス処理）

図17は、演出制御プロセス処理として、図16のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、画像表示装置5の特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示（第1保留表示004SG101や第2保留表示004SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップS161）。保留表示更新処理の実行後は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【0301】

30

尚、ステップS161において、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

#### 【0302】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

#### 【0303】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開

50

始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 3 0 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、演出プロセスフラグの値を “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 0 3 0 6 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 5 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【 0 3 0 7 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

【 0 3 0 8 】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 の動作について説明する。図 1 8 ~ 図 2 0 は、図 1 6 のステップ S 7 8 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【 0 3 0 9 】

50

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する(ステップ004SGS502)。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0310】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS503)。タッチリング004SG035がオンである否かは、タッチリング004SG035がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0311】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する(ステップ004SGS504)。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0312】

ステップ004SGS504においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS505)。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0313】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値(60000)を設定し(ステップ004SGS506)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS511)、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0314】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS507)。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0315】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約60秒に相当するタイマ値(30000)を設定し(ステップ004SGS508)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS511)、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0316】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS509)。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0317】

ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステッ

10

20

30

40

50

ブ 0 0 4 S G S 5 0 9 において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約 9 0 秒に相当するタイマ値 ( 4 5 0 0 0 ) を設定し ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 0 )、デモムービー開始待ちフラグをセットし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1 )、案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値 ( 1 5 0 0 0 ) を設定し ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2 )、案内表示開始待ちフラグをセットし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 3 )、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

**【 0 3 1 8 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 4 においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件 E 2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 4 )。終了条件 E 2 が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

10

**【 0 3 1 9 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 1 4 において終了条件 E 2 が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9 )、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0 )、案内表示開始待ちフラグをクリアし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1 )、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2 )、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

**【 0 3 2 0 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 1 4 において終了条件 E 2 が成立していないと判定した場合には、終了条件 E 3 が成立したか否か、すなわちタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであるか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 5 )。終了条件 E 3 が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

**【 0 3 2 1 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 1 5 において終了条件 E 3 が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 6 )、デモムービー開始待ちフラグをクリアし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9 )、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0 )、案内表示開始待ちフラグをクリアし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1 )、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2 )、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

**【 0 3 2 2 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 1 5 において終了条件 E 3 が成立していないと判定した場合には、終了条件 E 4 が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 7 )。終了条件 E 4 が成立したか否かは、前回のステップ 8 0 のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

**【 0 3 2 3 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 1 7 において終了条件 E 4 が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8 )、デモムービー開始待ちフラグをクリアし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9 )、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0 )、案内表示開始待ちフラグをクリアし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1 )、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2 )、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

**【 0 3 2 4 】**

ステップ 0 0 4 S G S 5 1 7 において終了条件 E 4 が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を 1 減算し ( ステップ 0 0 4 S G S 5 2 3 )

50

、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ004SGS524）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0325】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS525）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから30秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS526）。

【0326】

ステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS527）、案内表示を開始させ（ステップ004SGS528）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0327】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（60秒、90秒、120秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS529）。

【0328】

ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS530）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ004SGS531）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約55秒に相当するタイマ値（27500）を設定し（ステップ004SGS532）、デモムービー表示を開始し（ステップ004SGS533）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0329】

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件E2～E4のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング004SG035のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ004SGS534）。

【0330】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS535）、デモムービータイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから55秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS536）。

【0331】

ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS537）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS538）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS539）、案内表示を開始し（ステップ004SGS540）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0332】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれかが成立したと判定

10

20

30

40

50

した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS541）、デモムービータイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS542）、デモムービー表示を終了し（ステップ004SGS543）、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する（ステップ004SGS544）。

【0333】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS545）。

【0334】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件E2が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0335】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ004SGS516）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0336】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0337】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS546）。

【0338】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS547）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0339】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ004SGS548）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップS80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【0340】

ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS549）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開

10

20

30

40

50

始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0341】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンであると判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する(ステップ004SGS550)。

【0342】

ステップ004SGS550において終了条件2が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS550において終了条件2が成立していないと判定した場合には、終了条件4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する(ステップ004SGS551)。

【0343】

ステップ004SGS551において終了条件4が成立していないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオフであるか否かを判定する(ステップ004SGS552)。タッチリング004SG035がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング004SG035の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

【0344】

ステップ004SGS552においてタッチリング004SG035がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし(ステップ004SGS553)、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値(60000)を設定し(ステップ004SGS506)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS511)、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0345】

ステップ004SGS551において終了条件4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ004SGS518)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0346】

(演出モードの種別)

次に、演出モードの種別について、図21に基づいて説明する。図21は、(A1)(A2)は第1演出モード、(B1)(B2)は第2演出モード、(C1)(C2)は第3演出モードの態様を示す図である。

【0347】

図21(A1)に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄(低ベース状態用)は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG051と、数字表示部004SG051の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ(全てのキャラクタの図示は省略)が表示されるキャラクタ表示部004SG052と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報(例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前)からなる情報表示部004SG053と、これら数字表示部004SG051、キャラクタ表示部0

10

20

30

40

50

04SG052及び情報表示部004SG053の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部004SG054と、から構成される。

【0348】

尚、本実施の形態では、情報表示部004SG053に、キャラクタ表示部004SG052に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部004SG052に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【0349】

また、図21(B1)、(C1)に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG061と、数字表示部004SG061の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部004SG064と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

10

【0350】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字となり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

20

【0351】

図21に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードとして、第1演出モード（図21(A1)(A2)参照）、第2演出モード（図21(B1)(B2)参照）及び第3演出モード（図21(C1)(C2)参照）のいずれかを実行可能とされている。第1演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第2演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第3演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

30

【0352】

図21(A1)に示すように、第1演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第1背景表示004SG081が表示される。また、図21(A2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第1スクロール表示）にて実行される。

【0353】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つま

40

50

り、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0354】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示される。尚、これら第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

10

【0355】

図 2 1 ( B 1 ) に示すように、第 2 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 が表示される。また、図 2 1 ( B 2 ) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【0356】

例えば、第 2 演出モードにおける飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第 1 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部 0 0 4 S G 0 6 4 は透過率が低い（不透明）であるため、第 2 面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

20

【0357】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第 1 面、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

30

【0358】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 0 0 4 S G 2 0 2（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0 0）が表示される。

【0359】

図 2 1 ( C 1 ) に示すように、第 3 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 が表示される。また、図 2 1 ( C 2 ) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 3 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

40

【0360】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するとき、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の

50

飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0361】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示される。

【0362】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【0363】

また、飾り図柄は、第1演出モード及び第3演出モードにおけるスクロール表示や、第2演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【0364】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120が演出モードとして第1演出モード、第2演出モード、第3演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、4種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

【0365】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図22～図25に基づいて説明する。図22は、第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図23は、図22に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図24は、第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図25は、（A）は第1演出モード、（B）は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【0366】

尚、以下の画像表示装置5の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0367】

（第1演出モードの可変表示の動作例）

まず、第1演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図22及び図23に基づいて説明する。

【0368】

図22（A）には、第1演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示

10

20

30

40

50

され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

【0369】

次いで、図 2 2 ( B ) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

【0370】

図 2 2 ( C ) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

10

【0371】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される（図 2 2 ( D ) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 2 2 ( C ) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 2 2 ( D ) 参照）。

20

【0372】

尚、図 2 2 ( B ) において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0373】

図 2 2 ( E ) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 ( F ) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

30

【0374】

次いで、図 2 2 ( F ) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 ( G ) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0375】

次いで、図 2 2 ( G ) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 ( H ) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

40

【0376】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロ

50

ール表示は開始されないようになっている。

【0377】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

10

【0378】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図22（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図22（H）に示す中速を経て、図23（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図22（G）～図23（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

20

【0379】

（第3演出モードの可変表示の動作例）

次に、第3演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図24に基づいて説明する。

【0380】

図24（A）には、第3演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示004SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像004SG201は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図24（A）参照）

30

【0381】

次いで、図24（B）に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示004SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示004SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト004SG110が表示される。

40

【0382】

図24（C）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図24（A）参照）は行われない。また、2つの第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【0383】

具体的には、第1保留表示004SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その

50

後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示004SG103として表示される(図24(C)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図24(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図24(D)参照)。

【0384】

尚、図24(B)において表示された消去エフェクト004SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

10

【0385】

図24(C)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される(図24(D)参照)。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【0386】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

20

【0387】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【0388】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図24(E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図24(G)に示す中速を経て、図24(H)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

30

【0389】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第1値(0%)とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第2値(90%)となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第1値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が5%のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第1値が0%でなく5%に設定されていてもよい。また、上記第2値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が100%のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第2値が90%でなく100%に設定されていてもよい。つまり、上記第1値と第2値とは種々に変更可能である。

40

【0390】

50

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

#### 【0391】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うこと  
10  
で、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

#### 【0392】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと  
20  
で、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

#### 【0393】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シ  
30  
フト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

#### 【0394】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っている  
40  
ときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

#### 【0395】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の  
50

変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

#### 【0396】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか1つの飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

10

#### 【0397】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図25(A)に示すように、第1演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターンPA1-1に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

20

#### 【0398】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A21は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

#### 【0399】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

30

#### 【0400】

その後、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

40

#### 【0401】

次に、図25(B)に示すように、第2演出モード及び第3演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

#### 【0402】

50

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0403】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0404】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0405】

また、第 2 演出モードにおいて回転表示または第 3 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときにフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1。図 2 5（A）（B）参照）。

【0406】

尚、第 1 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 2 5（A）に示す態様となる。また、第 2 演出モード、第 3 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 2 5（B）に示す態様となる。

【0407】

（SPリーチ演出の動作例）

次に、SPリーチ演出の動作例について、図 2 6 及び図 2 7 に基づいて説明する。図 2 6 は、低ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。図 2 7 は、高ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。尚、図 2 7 においては、第 3 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0408】

図 2 6（A）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図 2 6（B）参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図 2 6（B）参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

【0409】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 2 6（C）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図

10

20

30

40

50

柄が高速表示されている。

【0410】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、S Pリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示004SG070が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのS Pリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図26（D）参照）。S Pリーチ演出では、通常背景表示である第1背景表示004SG081とは異なる画像であって、S Pリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第4背景表示004SG084が表示される（図26（E）（F）参照）。尚、第4背景表示004SG084は、S Pリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

10

【0411】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン31Bの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示004SG071と、プッシュボタン31Bを模したボタン表示004SG072とが表示されることで開始される（図26（G）参照）。

【0412】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示004SG071とボタン表示004SG072とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ9dが所定の発光色で点灯しながら可動体32が原点位置から演出位置に下降し、可動体32を強調するエフェクト表示004SG073が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図26（H）参照）。

20

【0413】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、S Pリーチ演出に対応した第4背景表示004SG084が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後（図26（I）参照）、S Pリーチ演出の終了に伴い、第4背景表示004SG084が非表示となって第1背景表示004SG081が表示され、第1背景表示004SG081が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図26（J）参照）。

30

【0414】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体32が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示004SG078が表示された後（図26（K）参照）、報知演出において、背景表示として、S Pリーチ演出に対応した第4背景表示004SG084が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図26（L）参照）。

【0415】

そして、図26（M）に示されるように、報知演出（S Pリーチ演出）の終了に伴い、第4背景表示004SG084が非表示となって第1背景表示004SG081が表示され、第1背景表示004SG081が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図26（M）参照）。

40

【0416】

次に、図27（A）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図27（D）参照）を表示するか否かを判定

50

し、判定結果を記憶しておく。

【0417】

そして、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される(図27(B)参照)。このとき、中飾り図柄表示エリア5Cでは飾り図柄が高速表示されている。

【0418】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示004SG070が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのSPリーチ演出(例えば、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトルなど)が開始される(図27(C)参照)。

【0419】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示004SG070が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される(図27(D)参照)。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

【0420】

そして、SPリーチ演出では、通常背景表示である第1背景表示004SG081とは異なる画像であって、SPリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第4背景表示004SG084が表示される(図27(E)(F)参照)。尚、第4背景表示004SG084は、SPリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【0421】

尚、図27(G)~(M)の流れについては、図27(J)(M)において高ベース用の第3背景表示004SG083となる点が異なるだけで他は図26(G)~(M)とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【0422】

本実施の形態において演出制御用CPU120は、大当り確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり(図26(B)参照)、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である(図27(D)参照)。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用CPU120は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル(共通テーブル)に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

【0423】

(客待ちデモ演出[デモムービー表示])

次に、客待ちデモ演出について、図28~図34に基づいて説明する。図28は、(A)はデモムービー表示の開始・終了条件、(B)はデモムービー表示の構成を示す図である。図29は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図30は、客待ちデモ演出の遷移図である。図31は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図32は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図33は、(A)は第1シーン(企業名)、(B)は第4シーン(注意喚起1)、(C)は第4シーン(注意喚起2)の表示例を示す図である。図34は、第1シーン(企業名)、第4シーン(注意喚起1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【0424】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用CPU120が、遊技(例えば、可変表示、大当り

遊技や小当り遊技など)が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置5にデモムービー表示(図31及び図32参照)を表示することにより行われる。

#### 【0425】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機1がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機1のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

10

#### 【0426】

図28(A)~図30に示すように、「客待ちデモ演出」(以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する)は、演出制御用CPU120が以下に示す開始条件S1~S6のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件S1は、可変表示の終了に伴い主基板11から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第1時間(例えば、120秒)が経過したことで成立し、開始条件S2は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板11から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第2時間(例えば、60秒)が経過したことで成立し、開始条件S3は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板11から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第3時間(例えば、90秒)が経過したことで成立し、開始条件S4は、タッチセンサ(タッチリング004SG035)がオフ状態となってから第4時間(例えば、120秒)が経過したことで成立し、開始条件S5は、メニュー画面表示が終了したときから第5時間(例えば、120秒)が経過したことで成立し、開始条件S6は、S1~S5の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第6時間(例えば、30秒)が経過したこと(2週目以降はこのS6の条件同様、客待ちデモ演出終了後に30秒経過でデモムービー表示が開始される)で成立する。

20

#### 【0427】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用CPU120が以下に示す終了条件E1~E4のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件E1は、デモムービー表示が開始されてから終了時間(例えば、55秒)が経過したことで成立し、終了条件E2は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件E3は、タッチリング004SG035のオンが検出されたことで成立し、終了条件E4は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

30

#### 【0428】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態(デモムービー開始待ち期間)において第1時間~第6時間の計時を行っているときに上記終了条件E2~E4が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件S1、S4、S5が成立したときには計時をリセット(再設定)する。

40

#### 【0429】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されるようになっている(図37(A4)、図123参照)。

#### 【0430】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン31Bに備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するた

50

めのプッシュボタン 3 1 B 操作を案内表示するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

【 0 4 3 1 】

また、終了条件 E 3 が成立している場合、終了条件 E 2 が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル 3 0 を操作しなければならないので、基本的には、終了条件 E 2 よりも先に終了条件 E 3 が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する可能性がある。

【 0 4 3 2 】

イレギュラーケース 1 : ブドウ ( 所謂、釘間での球詰まり ) が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル 3 0 を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。 10

【 0 4 3 3 】

イレギュラーケース 2 : C P U 1 0 3 に何かしらの不具合または演出制御用 C P U 1 2 0 に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用 C P U 1 2 0 で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

【 0 4 3 4 】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件 E 3 が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件 E 2 が成立してデモムービー表示が終了することになる。 20

【 0 4 3 5 】

図 2 8 ( B ) に示すように、デモムービー表示は、第 1 シーン ~ 第 4 シーンの 4 つのシーンから構成されている。詳しくは、第 1 シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート ( 企業名パート ) とされている ( 図 3 1 ( A ) ( B ) 参照 ) 。

【 0 4 3 6 】

第 2 シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介 1」~「機種紹介 3」パート ( 機種紹介 1 ~ 3 パート ) から構成されている。「機種紹介 1」パート ( 機種紹介 1 パート ) では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される ( 図 3 1 ( C ) ~ ( F ) 参照 ) 。「機種紹介 2 - 1」パート ( 機種紹介 2 - 1 パート ) では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され ( 図 3 1 ( G ) 、 ( H ) 参照 ) 、「機種紹介 2 - 2」パート ( 機種紹介 2 - 2 パート ) では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され ( 図 3 1 ( J ) 、 ( K ) 参照 ) 、「機種紹介 2 - 3」パート ( 機種紹介 2 - 3 パート ) では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される ( 図 3 2 ( M ) ~ ( O ) 参照 ) 。「機種紹介 3 - 1」パート ( 機種紹介 3 - 1 パート ) では、「機種紹介 2 - 1」パート ( 機種紹介 2 - 1 パート ) と「機種紹介 2 - 2」パート ( 機種紹介 2 - 2 パート ) との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され ( 図 3 2 ( I ) 参照 ) 、「機種紹介 3 - 2」パート ( 機種紹介 3 - 2 パート ) では、「機種紹介 2 - 2」 ( 機種紹介 2 - 2 パート ) パートと「機種紹介 2 - 3」パート ( 機種紹介 2 - 3 パート ) との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される ( 図 3 2 ( L ) 参照 ) 。

【 0 4 3 7 】

第 3 シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート ( メインタイトルパート ) 及び「機種サブタイトル名」パート ( サブタイトルパート 1 、 2 ) から構成されている ( 図 3 2 ( P ) ~ ( V ) 参照 ) 。

尚、「機種名メインタイトル名」パート ( メインタイトルパート ) では、メインタイトル名である「 F E V E R P O W E R F U L 」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイ 50

トル名である「II / 全員集合 Ver .」が表示される。

【0438】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機1の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機1の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの2作品目であることを示す「II」や見出し「全員集合 Ver .」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

【0439】

第4シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起1」パート（注意喚起1パート）及び「注意喚起2」パート（注意喚起2パート）から構成されている（図32（W）～（X）参照）。尚、「注意喚起1」パート（注意喚起1パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起2」パート（注意喚起2パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

10

【0440】

図29に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第1シーン、第2シーン、第3シーン、第4シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第1シーンの表示期間 $t_{b2a}$ は約10秒（ $t_{b2a} = 10$ 秒）、第2シーンの表示期間 $t_{b2b}$ は約30秒（ $t_{b2b} = 30$ 秒）、第3シーンの表示期間 $t_{b2c}$ は約10秒（ $t_{b2c} = 10$ 秒）、第4シーンの表示期間 $t_{b2d}$ は約10秒（ $t_{b2d} = 5$ 秒）とされ、1回のデモムービー表示の表示期間 $t_{b2}$ は約55秒（ $t_{b2} = 55$ 秒）とされている。そして、図30に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件 $E2 \sim E4$ が成立せずに1回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件 $S1 \sim S5$ のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件 $E1$ で終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件 $S6$ が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 $E2 \sim E4$ が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

20

【0441】

画像表示装置5にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図31、図32参照）。尚、本実施の形態では、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

30

【0442】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタックランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f）と、枠ランプ（メインランプ9a及びサイドランプ9b）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ9eについては、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ8L、8RからBGMは出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

40

【0443】

客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

【0444】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ち

50

デモ)を構成するメインランプ9 aの輝度データテーブル(後述する孫テーブル)として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介1パート~機種紹介2-3パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート~注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【0445】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル(後述するランプデータテーブル:客待ちデモ)を構成するサイドランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 fの輝度データテーブル(後述する孫テーブル)として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介3-1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-2パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介3-2パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-3パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート~注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【0446】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

【0447】

(デモムービー表示の動作例)

次に、デモムービー表示の動作例について、図31、図32、図119~図121に基づいて説明する。尚、図119は、(A1)~(A4)は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図120は、(A)は第1シーン、(B)は第3シーン、(C)は第4シーンの動作例を示す図である。図121は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

【0448】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率(透明度)を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率(透明度)を低下させていく表示である。

【0449】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ(1フレーム)前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示(動画表示)であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様に変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数(コマ数)は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

【0450】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示(静止画表示)である。

10

20

30

40

50

## 【0451】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置5等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするとき用いる。

## 【0452】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するとき用いる発光パターンである。

## 【0453】

「レインボー」は、低ベース状態において図26（B）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図27（D）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。本実施例では、7色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、7色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

## 【0454】

図31（A）、（B）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第1シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第1シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第1シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示004SG302が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

## 【0455】

また、第1シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示004SG302の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の輝度が高くなったり色が変わったりすればよい。

## 【0456】

図120（A）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示004SG302が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約3秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図120（A1）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示004SG302が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のパウンド表示が表示される（図120（A2）参照）。そして、画面中央の規定位置に約4秒にわたり静止表示された後（図120（A3）参照）、1秒にわたりフェードアウト表示される（図120（A4）参照）。

## 【0457】

また、図119（A1）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、企業名表示004SG302が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示004SG302の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示004SG3

10

20

30

40

50

02が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示004SG302のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。

【0458】

次に、第2シーンの「機種紹介1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ004SG500A～004SG500D及び各キャラクタの名前を示す文字表示004SG501A～004SG501Dが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示004SG502が表示される（図31（C）～（F）参照）。尚、図119（A2）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

10

【0459】

次に、第2シーンの「機種紹介2-1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ004SG510Aがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示004SG511Aがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図31（G）、（H）参照）。次いで、「機種紹介3-1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示004SG503と味方キャラクタ004SG500Aとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図31（I）参照）。

20

【0460】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510A及び「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図31（J）、（K）参照）。その後「機種紹介3-2」の表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示004SG504が表示されるカットイン表示が表示される（図31（L）参照）。

【0461】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510Aとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示004SG511Cがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図32（M）～（N）参照）。その後、味方キャラクタ004SG500A～004SG500D全員及び「全員集結！」なる文字表示004SG511Dがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図32（O）参照）。

30

【0462】

尚、第2シーンにおける味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

40

【0463】

また、図119（A2）に示すように、第2シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、「機種紹介3-1」や「機種紹介3-2」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、

50

パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

【0464】

具体的には、例えば、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

【0465】

なお、第2シーンにおいて、メインランプ9aは消灯状態に制御されるが、メインランプ9aについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【0466】

次に、第3シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示004SG505が表示されるとともに、「FEVER POWERFUL」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示004SG520Aが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示004SG520Aが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図32（P）～（R）参照）。

【0467】

次いで、「II」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Bが、機種メインタイトル名表示004SG520Aの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「FEVER POWERFUL」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図32（S）～（T）参照）。

【0468】

さらに、「全員集結Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Cが、機種メインタイトル名表示004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図32（U）～（V）参照）。

【0469】

また、第3シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cが移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）がフラッシュ（点滅）する。

【0470】

図120（B）を用いて、「全員集結Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Cの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図120（B1）参照）、約0.5秒にわたり、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図120（B2）参照）、規定表示位置に0.5秒間静止表示される（図120（B3）参照）。その後、機種メインタイトル名表示004SG520A及び機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cからなる機種タイトル名表示004SG520全体が、約1.5秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図120（B4）参照）。

【0471】

10

20

30

40

50

また、図 1 1 9 ( A 3 ) に示すように、盤ランプや枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が表示されるときはレインボー点灯 ( レインボーウェーブ点灯 ) し、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B と機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C が表示されるときは、拡大・縮小 ( アニメーション ) 表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯 ( レインボーウェーブ点灯 ) する。

【 0 4 7 2 】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) される ( 図 3 2 ( W ) 参照 )。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される ( 図 3 2 ( X ) 参照 )。

【 0 4 7 3 】

図 1 2 0 ( C ) を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明すると、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が規定表示位置に表示され、0.5 秒にわたりフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) される ( 図 1 2 0 ( C 1 )、( C 2 ) 参照 )。次いで、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、透過率が 0 % になった後 ( 図 1 2 0 ( C 3 ) 参照 )、2 秒にわたり静止表示される ( 図 1 2 0 ( C 4 ) 参照 )。

【 0 4 7 4 】

また、図 1 1 9 ( A 4 ) に示すように、盤ランプや枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、「注意喚起 1」及び「注意喚起 2」のパートにおいてのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第 4 シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【 0 4 7 5 】

また、第 4 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) は、例えば、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動して発光態様 ( 例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など ) が変化することはないので、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 や機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C よりも強調して表示されることが防止される。

【 0 4 7 6 】

( 各シーンの表示態様の比較 )

次に、図 2 8 ( B ) に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置 5 の表示態様を比較する。

【 0 4 7 7 】

< 文字表示開始時の表示態様 > 第 1 シーン ( 企業名 )、第 2 シーン ( 機種紹介 1、2 )、第 3 シーン ( 機種メインタイトル名、機種サブタイトル名 )、第 4 シーン ( 注意喚起 1 ) では、各種文字がフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) される一方で、第 2 シーン ( 機種紹介 3 ) 及び第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) では、各種文字がフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) されない。

【 0 4 7 8 】

< 文字のアニメーション表示 ( 視認性の変化度合い ) > 第 1 シーン ( 企業名 ) 及び第 3 シーン ( 機種メインタイトル名、機種サブタイトル名 ) では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第 2 シーン ( 機種紹介 1、2 ) では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第 2 シーン ( 機種紹介 3 ) 及び第 4 シーン ( 注意喚起 1 ) では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第 2 シーン ( 機種紹介 3 ) 及び第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) では、文字表示がアニメーション表示されない。

10

20

30

40

50

## 【0479】

<文字のサイズ>第1シーン(企業名)、第3シーン(機種メインタイトル名)では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第4シーン(注意喚起1、2)では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第2シーン(機種紹介1、2)では文字を「中」サイズで表示し、第3シーン(機種サブタイトル名)では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

## 【0480】

<背景色>第1シーン(企業名)では、背景色は白色、第2シーン(機種紹介1~3)ではストーリーに応じた色、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)ではタイトルに応じた色、第4シーン(注意喚起1)では、注意喚起1部分は濃青色、注意喚起2部分は黒色とされる。

10

## 【0481】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり(強調される態様となり)、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり(強調される態様となり)、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる(強調される態様となる)。

## 【0482】

図28(B)に示すように、第1シーン(企業名)において表示される企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、パウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第4シーン(注意喚起1)において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

20

## 【0483】

また、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第4シーン(注意喚起1)において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

30

## 【0484】

ここで、図120及び図121に基づいて、第1シーン(企業名)、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)、第4シーン(注意喚起1)の文字アニメーション表示を比較する。

40

## 【0485】

図121に示すように、第1シーン(企業名)では、表示開始時に企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示され(図120(A1)参照)、規定位置表示時にはパウンド表示され(図120(A2)参照)、規定位置表示後は静止表示される(図120(A3)参照)。第3シーン(機種メインタイトル名)では、表示開始時に機種メインタイトル名表示004SG520Aが拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され(図32(P)~(R)参照)、規定位置表示後は拡大表示される(図120(B4)参照)。第3シーン(機種サブタイトル名)では、表示開始時

50

に機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C が拡大した後に縮小表示され（図 1 2 0（B 1）、（B 2）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図 1 2 0（B 3）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図 1 2 0（B 4）参照）。第 4 シーン（注意喚起 1）では、表示開始時にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示された（図 1 2 0（C 1）、（C 2）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図 1 2 0（C 3）、（C 4）参照）。

#### 【 0 4 8 6 】

つまり、表示における強調度合いは、企業名 機種タイトル（メイン、サブ）> 注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった 2 箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった 2 箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

10

#### 【 0 4 8 7 】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起 1 のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【 0 4 8 8 】

また、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C の文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第 4 シーン（注意喚起 1）において、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

#### 【 0 4 8 9 】

このように、機種タイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【 0 4 9 0 】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて、第 1 シーン（企業名）と第 4 シーン（注意喚起 1、2）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

#### 【 0 4 9 1 】

図 3 3（A）に示すように、第 1 シーン（企業名）においては、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

40

#### 【 0 4 9 2 】

図 3 3（B）に示すように、第 4 シーン（注意喚起 1）においては、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がアニメーション表示される。のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 と、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の背景となる横長長方形状の見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と、から構成される。

#### 【 0 4 9 3 】

50

図 3 3 ( C ) に示すように、第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) においては、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される。事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 は、第 1 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 A と第 2 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 B とから構成される。

【 0 4 9 4 】

第 1 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 A は、遊技機用枠 3 の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 A と、「頭上注意」の文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 A と、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 A と、三角形のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A と、「x」のマークからなる注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A と、から構成されている。

10

【 0 4 9 5 】

第 2 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 B は、スティックコントローラ 3 1 A と筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 B と、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 B と、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 B と、三角形のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 B と、「」のマークからなる注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 B と、から構成されている。

【 0 4 9 6 】

図 3 4 に示すように、第 1 シーン ( 企業名 ) において、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A の文字は、サイズは「中」、色は有彩色 ( 青色 ) とされ、企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B の文字は、サイズは「大」、色は有彩色 ( 青色 ) とされ、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 は、色は無彩色 ( 白色 ) とされている。

20

【 0 4 9 7 】

第 4 シーン ( 注意喚起 1 ) において、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の文字は、サイズは「中」、色は無彩色 ( 白色 ) とされ、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は、色は有彩色 ( 濃青色 ) とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は、色は有彩色 ( 薄青色 ) とされている。また、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 の枠線は無彩色 ( 黒色 ) とされている。

【 0 4 9 8 】

尚、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 も含む。

30

【 0 4 9 9 】

第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) において、イラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 A は、サイズは「大」、色は無彩色 ( 白色 ) とされ、見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 A の文字は、サイズは「中」、色は無彩色 ( 白色 ) とされ、注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 A の文字は、サイズは「小」、色は無彩色 ( 白色 ) とされ、注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A は、サイズは「中」、色は有彩色 ( 黄色 ) とされ、注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A は、サイズは「小」、色は有彩色 ( 赤色 ) とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は、色は無彩色 ( 黒色 ) とされている。

40

【 0 5 0 0 】

尚、「注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A、0 0 4 S G 3 2 6 B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A、0 0 4 S G 3 2 7 B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【 0 5 0 1 】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色 ( 黒色 ) とされている。

【 0 5 0 2 】

50

図 3 3 ( A ) 及び図 3 4 に示すように、第 1 シーン ( 企業名 ) における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調 ( トーン ) を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【 0 5 0 3 】

尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色 ( 黒色 ) とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか 1 つを満たしていれば、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

10

【 0 5 0 4 】

次に、図 3 3 ( B )、( C ) 及び図 3 4 に示すように、第 4 シーン ( 注意喚起 1 ) におけるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 と、第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) における事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 とを比較すると、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は有彩色 ( 薄青色 )、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の背景となる見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は有彩色 ( 濃青色 ) とされる一方で、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は無彩色 ( 黒色 ) とされている。

20

【 0 5 0 5 】

このように、注意喚起 1 パートと異なる注意喚起 2 パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起 1 パートから注意喚起 2 パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 5 0 6 】

次に、第 1 シーン ( 企業名 ) における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と、第 4 シーン ( 注意喚起 1 ) におけるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 及び第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) における事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 とを比較すると、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 は無彩色 ( 白色 ) とされる一方で、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は有彩色 ( 薄青色 )、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は有彩色 ( 濃青色 )、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は無彩色 ( 黒色 ) とされている。

30

【 0 5 0 7 】

このように、第 1 シーン ( 企業名 ) と異なる第 4 シーン ( 注意喚起 1、注意喚起 2 ) とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 5 0 8 】

また、本実施の形態では、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 と見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 と見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 のうち少なくとも 1 つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

40

【 0 5 0 9 】

( 各シーンの発光態様の比較 )

次に、図 2 8 ( B ) に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【 0 5 1 0 】

50

＜文字アニメーション表示との連動＞第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第4シーン（注意喚起1）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させる一方で、第2シーン（機種紹介1、2）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させる。

【0511】

＜強調度合い＞第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第2シーン（機種紹介1～3）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第4シーン（注意喚起1、2）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

10

【0512】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

20

【0513】

具体的には、図28（B）に基づいて図119を参照しながら説明すると、第1シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第2シーン（機種紹介1～3）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第4シーン（注意喚起1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

30

【0514】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

40

【0515】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第1ランプの発光と、複数のランプからなる第2ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1個の第1ランプと1個の第2ランプの強調度合いを比較するのではなく、第1ランプ全体を平均化したときの発光態様と第2ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。

【0516】

＜レインボー＞第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図32（P）～（V））において、盤ランプや枠

50

ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（XD\_\_L～\_RAINBOW\_01））とされている。

【0517】

<特定発光>第3シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図32（S）、（U））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。

10

【0518】

図28（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第1シーン（企業名）において表示される企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（機種紹介2-1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第2シーン（機種紹介2-2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

20

【0519】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0520】

図28（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）は、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（機種紹介2-1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第2シーン（機種紹介2-2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

40

50

## 【0521】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【0522】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様である。

10

## 【0523】

具体的には、第1シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第4シーン（注意喚起1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

20

## 【0524】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

## 【0525】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調される態様は、（1）点滅が多い態様、（2）点灯する色が多い態様、（3）用いる発光手段の数が多い、（4）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

## 【0526】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パー

50

トに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業に関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0527】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル(タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、ステップアップ演出(図26(B)参照)やカットイン演出(図27(D)参照)が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル(ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル(タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)と、ステップアップ演出(図26(B)参照)やカットイン演出(図27(D)参照)が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル(ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル)と、は共通の輝度データテーブル(共通テーブル(XD\_\_L~\_RAINBOW\_01))である。

【0528】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出(例えば、ステップアップ演出やカットイン演出)に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0529】

また、低ベース状態(通常状態)における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間(第1期間)が終了した後のデモムービー実行期間(第2期間)に用いられるレインボー用輝度データテーブル(タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)と、高ベース状態(特別状態)における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間(第1期間)が終了した後のデモムービー実行期間(第2期間)に用いられるレインボー用輝度データテーブル(タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)と、低ベース状態(通常状態)において実行可能なステップアップ演出(図26(B)参照)(特定演出)および高ベース状態(特別状態)において実行可能なカットイン演出(図27(D)参照)が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル(ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル)と、は共通の輝度データテーブル(共通テーブル(XD\_\_L~\_RAINBOW\_01))である。

【0530】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0531】

また、低ベース状態(通常状態)において実行可能なステップアップ演出(図26(B)参照)(特定演出)および高ベース状態(特別状態)において実行可能なカットイン演出(図27(D)参照)は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル(共通テーブル(XD\_\_L~\_RAINBOW\_01))がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0532】

また、サブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブル

(サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル)は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)を発光させるための輝度データテーブルである。

【0533】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0534】

また、図 29 に示すように、企業名用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)を構成する複数の輝度データは、メインランプ 9 a (第 2 発光手段)と盤ランプ及びサイドランプ 9 b (第 1 発光手段)が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル(機種紹介 1、機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3、機種紹介 3 - 1、3 - 2 パートに対応する孫テーブル)を構成する複数の輝度データは、サイドランプ 9 b 及び盤ランプが発光し、メインランプ 9 a が発光しないように構成された輝度データである。

【0535】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ 9 a (第 2 発光手段)と盤ランプ及びサイドランプ 9 b (第 1 発光手段)の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ 9 b (第 1 発光手段)が発光するが、メインランプ 9 a (第 2 発光手段)は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第 1 シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0536】

尚、本実施の形態では、第 1 発光手段を盤ランプ及びサイドランプ 9 b、第 2 発光手段をメインランプ 9 a とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 シーンで発光しない第 2 発光手段として枠ランプのうち少なくとも 1 つを適用し、第 1 発光手段として盤ランプのうち少なくとも 1 つを適用するようにしてもよい。

30

【0537】

また、変形例として、演出制御用 CPU 120 は、第 2 シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介 1 パートに対応する紹介 1 用輝度データテーブル(機種紹介 1 パートに対応する孫テーブル)を用いて第 1 発光手段(例えば、盤ランプ)を制御し、機種紹介 2 パートにおいて、紹介 2 用輝度データテーブル(機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル)を用いて第 1 発光手段(例えば、盤ランプ)を制御し、機種紹介 1 パートおよび機種紹介 2 パートにおいて、一の輝度データテーブル(一の孫テーブル)を用いて第 2 発光手段(例えば、枠ランプ)を制御するようにしてもよい。

【0538】

このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介 1 パートおよび機種紹介 2 パートにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0539】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 2 シーンの機種紹介 1 パートにおいて、企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)および機種メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、機種サブタイトル用輝度データテーブル(サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル)、注意喚起 1 用

50

輝度データテーブル、注意喚起 2 用輝度データテーブル（注意喚起 1、2 パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介 1 用輝度データテーブル（機種紹介 1 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 シーンの機種紹介 2 パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介 1 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御するようにしてもよい。

【0540】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0541】

また、機種紹介 1 パートおよび機種紹介 2 パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）> 企業名表示シーンの実行期間（10 sec）、第 1 機種紹介パートおよび第 2 機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）> 注意喚起表示シーンの実行期間（5 sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【0542】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当たりラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当たりと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

20

【0543】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図 3 5 及び図 3 6 に基づいて説明する。図 3 5 は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図 3 6 は、（A）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（B）は（A）の概略図である。

30

【0544】

図 3 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機 1 の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

【0545】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、ボタンランプ 9 e は「赤色」点滅する。

40

【0546】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0547】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。また、高確

50

高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高 B 背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【0548】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「白色」を主要色として発光態様の変化し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

10

【0549】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ 9 a は「赤色」にて点滅し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

【0550】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

20

【0551】

例えば、図 1 2 2 に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の 3 つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【0552】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図 1 2 2（A）、（B）に基づいて説明すると、所定数（ここでは 2 4 色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[F 0 0]、緑（G）[0 F 0]、青（B）[0 0 F] を 1 2 0 度の角度間隔で配置した場合、各 3 色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で 3 0 ~ 6 0 度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士に限定されるものではない。

30

【0553】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に 3 0 度、水色（C）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に 3 0 度、黄（Y）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に 3 0 度、赤紫（M）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が 2 4 色未満あるいは 2 4 色以上であった場合でも、色相環の角度で 3 0 ~ 6 0 度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

40

【0554】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【0555】

50

図 3 6 ( A ) に示すように、盤ランプは、遊技盤 2 の右下部に設けられた特別可変入賞球装置 7 に内蔵されたアタッカランプ 9 c、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 3 2 に内蔵された可動体ランプ 9 d、画像表示装置 5 の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ 9 f が含まれる。尚、遊技盤 2 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【 0 5 5 6 】

また、枠ランプは、遊技機用枠 3 の上部に設けられたメインランプ 9 a、左右に設けられたサイドランプ 9 b、押しボタン 3 1 B に設けられたボタンランプ 9 e が含まれる。尚、遊技機用枠 3 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル 3 0 やスピーカ 8 L、8 R に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

10

【 0 5 5 7 】

また、盤ランプのアタッカランプ 9 c は複数の LED から構成され、可動体ランプ 9 d は複数の LED から構成され、装飾ランプ 9 f は複数の LED から構成され、メインランプ 9 a は複数の LED から構成され、サイドランプ 9 b は複数の LED から構成され、ボタンランプ 9 e は複数の LED から構成されている。

【 0 5 5 8 】

また、図 3 6 ( B ) は、図 3 6 ( A ) に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図 3 6 ( B ) に示す概略図を用いて表すことがある。

【 0 5 5 9 】

20

（客待ちデモ演出の開始 変動停止 Ver . ）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図 3 7 ~ 図 4 2、図 1 2 3 に基づいて説明する。図 3 7 は、( A 1 ) ~ ( A 8 ) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図 3 8 は、( A 4 ) ~ ( A 5 ) は図 3 7 の要部を示す図である。図 3 9 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 0 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 1 は、( B 1 ) ~ ( B 8 ) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 4 2 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 3 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 4 は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 5 は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 4 6 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 7 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 4 8 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 9 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイ

30

40

【 0 5 6 0 】

< 低ベース状態 >

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図 3 7 ~ 図 4 0 に基づいて説明する。

【 0 5 6 1 】

図 3 7 及び図 3 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 3 7 ( A 1 ) 参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表

50

示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【 0 5 6 2 】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは通常背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

【 0 5 6 3 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 3 7（A 2）参照）、CPU 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 CPU 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【 0 5 6 4 】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 3 7（A 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 3 7（A 4）参照）。

【 0 5 6 5 】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 3 7（A 5）～（A 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【 0 5 6 6 】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

【 0 5 6 7 】

詳しくは、図 3 8（A 4）に示すように、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【 0 5 6 8 】

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 からデモムービー表示に切り替わる前に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背

10

20

30

40

50

景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 3 8（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 1 0 0 % に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図 3 8（A 4 2）参照）、デモムービー表示が開始される（図 3 8（A 5）参照）。

#### 【0569】

このように演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

10

#### 【0570】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【0571】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を送信した後、所定期間  $t_f$ （ $t_f 1 = 0.3$  秒）が経過してから、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 3 9 に示すように、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間  $t_f$ （ $t_f 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間  $t_f$ （ $t_f 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する。

30

40

#### 【0572】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_f$  が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2（図 3 7（A 5）参照）が開始されるのは、所定期間  $t_f$  及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

#### 【0573】

50

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図38（A31）、（A32）、図39参照）。

#### 【0574】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間 $t_f$ は約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

10

#### 【0575】

また、図39に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件E1が成立したと判定されたことに基づき、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402も表示され、2回目の第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図37（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

20

#### 【0576】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2～E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第2客待ち期間（デモムービー期間）が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第1背景表示004SG081及び飾り図柄が表示されるとともに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図123参照）。

30

#### 【0577】

尚、2回目以降のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図37（A3）参照）。

#### 【0578】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図38にて説明したように、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

40

#### 【0579】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータ

50

テーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行い、第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行う一方で、第 1 客待ち期間および第 2 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

【 0 5 8 0 】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 0 5 8 1 】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン 3 1 B の操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ 9 e が点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としている。

20

【 0 5 8 2 】

また、図 4 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 3 9 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 0 5 8 3 】

< 高ベース状態 >

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図 4 1 ~ 図 4 2 に基づいて説明する。

30

【 0 5 8 4 】

図 4 1 及び図 4 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 4 1（B 1）参照）。可変表示中は、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【 0 5 8 5 】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは高 B 背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

40

【 0 5 8 6 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 4 1（B 2）参照）、CPU 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 CPU 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、

50

BGMの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【0587】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され(図41(B3)参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図41(B4)参照)。

【0588】

そこからさらに90秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに120秒が経過すると、デモ演出の開始条件S1が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間(デモ演出期間)が開始される(図41(B5)~(B8)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が継続する。

【0589】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行うようになっている。

【0590】

詳しくは、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)では、表示画面に、第3背景表示004SG083の背景にはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、確変用(または時短用)の高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景時短、またはランプデータテーブル:背景確変)に基づいて紫色(または緑色)でウェーブ点灯している。

【0591】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)からデモムービー表示に切り替わる前に、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)のフェードアウト表示が開始されて、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG084)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)の透過率が漸次高まるとともに、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる(図38(A41)、(A42)参照)。そして、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される(図41(B5)参照)。

【0592】

このように演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了(可変表示が

停止表示)した後の第1客待ち期間(第1期間)において第3背景表示004SG0833(または第2背景表示004SG082)を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間(第2期間)においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第3背景表示004SG0833(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する。

#### 【0593】

よって、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0594】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド:BF01を演出制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド:BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド:BF01を送信した後、所定期間 $t_f$ ( $t_{f1}=0.3$ 秒)が経過してから、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図41に示すように、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間 $t_f$ ( $t_{f1}=0.3$ 秒)が経過したときに、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄のフェードアウト表示(切替表示)を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示(切替表示)を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示(切替表示)の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間 $t_f$ ( $t_{f1}=0.3$ 秒)が経過してから開始する。

#### 【0595】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光態様が切り替わってから所定期間 $t_f$ が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302(図41(B5)参照)が開始されるのは、所定期間 $t_f$ 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

#### 【0596】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる(図38(A31)、(A32)、図42参照)。

#### 【0597】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、所定期間  $t_f$  は約 0.3 秒とされているが、0.3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【0598】

また、図 42 に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 5.5 秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E1 が成立したと判定されたことに基づき、1 回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 も表示され、2 回目の第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図 37（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【0599】

このように、デモ演出の終了条件 E1 の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件 E2 ~ E4 のいずれかが成立するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第 2 客待ち期間（デモムービー期間）が、2 回目以降も繰り返し行われる。尚、2 回目以降においては、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄が表示されるとともに、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから 3.0 秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図 123 参照）。

【0600】

尚、2 回目以降のメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1 回目のメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図 41（B3）参照）。

【0601】

また、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第 2 客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用 CPU 120 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光制御を開始する。

【0602】

また、演出制御用 CPU 120 は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）において、デモムービー表示を表示し、第 1 客待ち期間において高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光制

御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間及び第2客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eの発光制御を行う。

【0603】

このように、デモムービー表示の開始に応じて押しボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、押しボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0604】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0605】

また、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間において、通高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2客待ち期間における第1シーン（例えば、第1シーン（企業名）など）において、第1シーンに対応する企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2客待ち期間における第2シーン（例えば、第2シーン（機種紹介1～3）など）において、第2シーンに対応する紹介1～3用輝度データテーブル（機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2客待ち期間における第1シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介1～3用輝度データテーブル（機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eを制御し、第2客待ち期間における第2シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eを制御する。

20

30

【0606】

このように、押しボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、押しボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0607】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、押しボタン31Bの操作を促す促進演出（図26（G）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

【0608】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボ

50

タン白点灯)は、プッシュボタン31Bの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0609】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ9eを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0610】

また、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eは遊技機用枠3に設けられるが、遊技機用枠3に設けられる他のメインランプ9aやサイドランプ9bと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができる。

【0611】

また、図39に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402(案内表示)を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し(図37(A2)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

【0612】

また、図42に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402(案内表示)を、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示し(図41(B2)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示する。

【0613】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0614】

また、図43に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図42に示すように、高ベース状態において第2特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0615】

このように本実施の形態では、図40に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、

10

20

30

40

50

演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 (案内表示) を、第 1 背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示せず、第 1 背景表示 004SG081 を表示し (図 37 (A2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第 1 背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 004SG081 を表示する。

#### 【0616】

また、図 43 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 120 は、演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 (案内表示) を、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) の表示開始タイミングにおいて表示せず、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) を表示し (図 41 (B2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) を表示する。

#### 【0617】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第 1 特別図柄の可変表示の終了後、第 2 特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0618】

##### <コールドスタート>

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート (初期化を伴う電源投入) で起動した後、客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 44 ~ 図 45 に基づいて説明する。

#### 【0619】

図 44 (C1) 及び図 45 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 004SG600 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置 5 における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、起動準備表示 004SG600 に替えて初期化中表示 004SG610 の表示が開始される (図 44 (C2) 参照) とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される (図示略)。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 初期化報知) に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ 8L、8R から初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時 (60 秒) が開始され、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) となる。

#### 【0620】

次いで、電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 10 秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示 004SG610 の表示が終了し、第 1 背景表示 004SG081 の表示が開始される (図 44 (C3) 参照)。このときはメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) は通常背景用輝

10

20

30

40

50

度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ 8 L、8 R からの BGM の出力が停止される。

【0621】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 44（C4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 44（C5）参照）。

10

【0622】

そこからさらに 30 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 60 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S2 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 44（C6）～（C9）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

20

【0623】

尚、以降の流れについては、図 37～図 39 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0624】

< ホットスタート（低ベース状態） >

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 46～図 47 に基づいて説明する。

30

【0625】

図 46（D1）及び図 47 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 004SG600 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU120 が CPU103 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からの BGM の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

40

【0626】

次いで、演出制御用 CPU120 が CPU103 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、第 1 背景表示 004SG081 の表示が開始される（図 46（D2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 46（D3）参照）、規定位置まで右側に向

50

けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 6（D 4）参照）。

【0 6 2 7】

そこからさらに 6 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 9 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 3 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 4 6（D 5）～（D 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

10

【0 6 2 8】

尚、以降の流れについては、図 3 7～図 3 9 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0 6 2 9】

< ホットスタート（高ベース状態） >

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 4 8～図 4 9 に基づいて説明する。

20

【0 6 3 0】

図 4 8（E 1）及び図 4 9 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU 1 2 0 が CPU 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からの BGM の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（9 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

30

【0 6 3 1】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 が CPU 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示が開始される（図 4 8（E 2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 8（E 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 8（E 4）参照）。

40

【0 6 3 2】

そこからさらに 6 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 9 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 3 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示

50

004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間(デモ演出期間)が開始される(図48(E5)~(E8)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が継続する。

【0633】

尚、以降の流れについては、図41~図43の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0634】

図47、図49に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402(案内表示)を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示し(図46(D2)、図48(E2)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示する。

【0635】

また、図45に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402(案内表示)を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し(図44(C3)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

【0636】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート(初期化を伴わない電源投入)、コールドスタート(初期化を伴う電源投入)のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモムービー表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる。さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0637】

尚、本実施の形態では、ホットスタートやコールドスタート後において、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)が表示された後にメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)が表示された後に、メニュー案内表示

10

20

30

40

50

004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

【0638】

また、図45、図47に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図44（C3）、図46（D2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

10

【0639】

また、図48に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し（図48（D2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示する。

20

【0640】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0641】

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し、所定期間（例えば、30秒）が経過した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を特定アニメーション表示（フェードイン表示）することにより第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示（フレームイン表示）することにより、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に重畳するように表示する。

40

【0642】

このように、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモムービー表示から背景表示に切り替わってからす

50

ぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーション表示により案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0643】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【0644】

また、図39、図42、図47、図49及び図123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒(第1特定期間tc1)が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒(第1特定期間tc2)が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基いて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒(第3特定期間tc4)が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基いて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒(第3特定期間tc5)が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒(第1特定期間tc1、tc2)は90秒(第3特定期間tc4、tc5)よりも長い期間である。

【0645】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるtc4、tc5=90秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0646】

また、図39、図42、図45及び図123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒(第1特定期間tc1)が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒(第1特定期間tc2)が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基いて電源投入指定コマンドを受信してから60秒(第2特定期間tc3)が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基いて電源投入指定コマンドを受信してから60秒(第2特定期間tc3)が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒(第1特定期間tc1、tc2)は60秒(第3特定期間tc3)よりも長い期間である。

【0647】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定し、コールドスタート(初期化を伴う電源投入)後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0648】

また、図45、図47、図49及び図123に示すように、演出制御用CPU120は

10

20

30

40

50

、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから 90 秒（第 3 特定期間  $t c 4$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから 90 秒（第 3 特定期間  $t c 5$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間  $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間  $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、90 秒（第 3 特定期間  $t c 4$ 、 $t c 5$ ）は 60 秒（第 2 特定期間  $t c 3$ ）よりも長い期間である。

【0649】

このように、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0650】

また、図 39、図 42 及び図 45 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120 秒（第 1 特定期間  $t c 1$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120 秒（第 1 特定期間  $t c 2$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間  $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間  $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120 秒（第 1 特定期間  $t c 1$ 、 $t c 2$ ）は 60 秒（第 3 特定期間  $t c 3$ ）よりも長い期間である。

【0651】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である 120 秒（第 1 特定期間  $t c 1$ 、 $t c 2$ ）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間である  $t c 3 = 60$  秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0652】

また、図 47 及び図 49 に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示 004SG600 を表示し（図 46（D1）、図 48（E1）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝

度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、起動準備表示004SG600を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ9eを制御する。

【0653】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0654】

（客待ちデモ演出の終了 時間経過Ver.）

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図50～図52に基づいて説明する。図50は、(A)～(E)は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図51は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図52は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0655】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図50及び図51に基づいて説明する。

【0656】

図50及び図51に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【0657】

詳しくは、図50(A)に示すように、デモムービー表示の最後の第4シーンの注意喚起2パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0658】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図50(B)参照）。

【0659】

次いで、終了条件E1が成立してから所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過したときに、第4シーンの注意喚起2パートの事故防止表示004SG322が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示004SG321と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図50(C)参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図50(D)参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図50(E)参照

10

20

30

40

50

)。

【0660】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示(切替表示)を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示(切替表示)の表示は、終了条件E1の成立から所定期間tg(tg1=0.3秒)が経過してから開始する(図50(C)、図51参照)。

10

【0661】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド:B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド:B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に基づく盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド:B10Eを送信した後、所定期間tg(tg1=0.3秒)が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

20

【0662】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光態様が切り替わってから所定期間tgが経過した後になり、特に、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間tg及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0663】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御する。

30

【0664】

このように、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0665】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG081に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第1背景表示004SG081に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて制御する。

40

【0666】

50

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0667】

また、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される一方で、終了条件 E 1 の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される。

10

【0668】

<高ベース状態>

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図 5 0 及び図 5 2 に基づいて説明する。

【0669】

図 5 0 及び図 5 2 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ~ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

20

【0670】

詳しくは、図 5 0 ( A ) に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

30

【0671】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 5 0 ( B ) 参照）。

【0672】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$ （ $t_g 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$ （ $t_g 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 5 0 ( C ) 参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 5 0 ( D ) 参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 5 0 ( E ) 参照）。

40

【0673】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝

50

度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高B楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過してから開始する（図50（C）、図52参照）。

#### 【0674】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

#### 【0675】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tgが経過した後になり、特に、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間tg及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の高B楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

#### 【0676】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

#### 【0677】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、高B背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くならないことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0678】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前

10

20

30

40

50

に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【0679】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0680】

また、開始条件S1～S5のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される一方で、終了条件E1の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される。

20

【0681】

（客待ちデモ演出の終了 始動入賞Ver.）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図53～図58に基づいて説明する。図53は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図54は、（A）～（G）は図53の表示態様の詳細を示す図である。図55は、低ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図56は、低ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図57は、高ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図58は、高ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

30

【0682】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第1始動入賞で終了するときの動作例について、図53～図55に基づいて説明する。

【0683】

図53～図55に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第1始動入賞（第1特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

40

【0684】

詳しくは、図53（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【0685】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第1始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ラン

50

ブデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 5 3（B）参照）。次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図 5 3（C）～（E）参照）。

【0686】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件 E 2 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 5 3（C）、図 5 5 参照）。

10

【0687】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 5 4（A）に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図 5 4（B）参照）。

20

30

【0688】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過すると、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示された後、該第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が開始される（図 5 4（C）、（D）参照）。

【0689】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 5 4（C）～図 5 4（E）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが、台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

40

【0690】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図 5 2（F）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に

50

漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となる（図52（G）及び図55参照）。尚、低ベース状態（第1演出モード）においては、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図54に示す態様となる。

【0691】

よって、第1背景表示004SG081の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間thが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

10

【0692】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【0693】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、第1始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0694】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第1始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0695】

また、図56に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図55に示すように、低ベース状態において第1特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【0696】

<高ベース状態>

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第2始動入賞で終了するときの動作例について、図57に基づき、図53及び図124を参照しながら説明する。

【0697】

図57に示すように、高ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第2始動入賞（第2特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

40

【0698】

詳しくは、図53（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0699】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ラン

50

ブデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図53（B）参照。図53（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図53（C）～（E）参照）。

#### 【0700】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図53（C）参照）。

#### 【0701】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する高B背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図124（A）に示すように、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件E2が成立してから所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図124（B）参照）。

#### 【0702】

次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過すると、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uに第2保留表示004SG102が表示された後、該第2保留表示004SG102がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が開始される（図124（C）参照）。

#### 【0703】

また、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに仮停止表示されている飾り図柄は、図124（C）～図124（D）に示すように、特図保留記憶表示エリア5Uに表示された第2保留表示004SG102がアクティブ表示エリア5Fへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに仮停止表示されたま

10

20

30

40

50

マスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクターの変動開始アクションは実行されない（図 2 5（B）参照）。

【0704】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図 1 2 4（E）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 90%となる（図 1 2 4（F）、（G）参照）。

【0705】

尚、高ベース状態（第 2 演出モード、第 3 演出モード）においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 4 に示す態様となる。

【0706】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

【0707】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 2 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【0708】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0709】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0710】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 2 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0711】

また、図 5 8 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図 5 7 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始されたこと

10

20

30

40

50

によりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0712】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第1特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第2特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

10

【0713】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0714】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

20

【0715】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0716】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

30

【0717】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第1始動入賞や第2始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0718】

また、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第1値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

【0719】

50

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第1特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第2特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

#### 【0720】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【0721】

(客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作Ver.)

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図59～図60に基づいて説明する。図59は、(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図60は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

#### 【0722】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図59～図60に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

20

#### 【0723】

図59～図60に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E3の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始される。

30

#### 【0724】

詳しくは、図59(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が行われる。

#### 【0725】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件E3が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図59(B)参照)。次いで、終了条件E3が成立してから所定期間 $t_h$ ( $t_h1 = 0.3$ 秒)が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図59(C)参照)。

40

#### 【0726】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテ

50

ブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件 E 3 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 59（C）、図 60 参照）。

【0727】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 3 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B10E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10E を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

10

【0728】

よって、第 1 背景表示 004SG081 の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

20

【0729】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル 30 の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【0730】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル 30 が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0731】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 3 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0732】

（客待ちデモ演出の終了メニュー操作 Ver.）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図 61～図 62 に基づいて説明する。図 61 は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図 62 は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 63 は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

40

【0733】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 61～図 63 に基づいて説明する。

【0734】

50

図 6 1 ~ 図 6 2 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される。尚、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が表示されている状態でのプッシュボタン 3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A など他の操作であってもよい。

#### 【 0 7 3 5 】

詳しくは、図 6 1 ( A ) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

#### 【 0 7 3 6 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E 4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 6 1 ( B ) 参照）。次いで、終了条件 E 4 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の手前側に、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される（図 6 1 ( C ) 参照）。

#### 【 0 7 3 7 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 は、少なくとも終了条件 E 4 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 6 1 ( C )、図 6 2 参照）。

#### 【 0 7 3 8 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に切り替える。

#### 【 0 7 3 9 】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 やメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1、飾り図柄及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御

10

20

30

40

50

が開始されることになる。

【0740】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン31Bによりメニュー表示004SG410を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示004SG401に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【0741】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示004SG401を表示するために押しボタン31Bが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0742】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E4が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

20

【0743】

<高ベース状態>

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図61及び図63に基づいて説明する。

20

【0744】

図61及び図63に示すように、高ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E4の成立、つまり、メニュー表示004SG410を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第3背景表示004SG083（図61では第1背景表示004SG081となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示004SG410が表示される。尚、メニュー表示004SG410を開く操作は、メニュー案内表示004SG401が表示されている状態での押しボタン31Bの操作とされているが、スティックコントローラ31Aなど他の操作であってもよい。

30

【0745】

詳しくは、図61（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0746】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件E4が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図61（B）では青色になっている）。次いで、終了条件E4が成立してから所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示され、さらに第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の手前側に、メニュー

40

50

表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される（図 6 1（C）参照）。

【 0 7 4 7 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高 B 背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 は、少なくとも終了条件 E 4 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 6 1（C）、図 6 3 参照）。

10

【 0 7 4 8 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に切り替える。

20

【 0 7 4 9 】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）やメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

30

【 0 7 5 0 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

40

【 0 7 5 1 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するために押しボタン 3 1 B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

## 【0752】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E4が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

## 【0753】

また、本実施の形態では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

10

## 【0754】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

本実施の形態では、演出制御用CPU120は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

20

## 【0755】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【0756】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

30

## 【0757】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

## 【0758】

また、本実施の形態では、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の手前側にメニュー表示004SG410が表示される形態を例示し

50

たが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を背景表示として表示するようにしてもよい。

【 0 7 5 9 】

( 客待ちデモ演出の終了 エラー発生 V e r . )

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図 6 4 ~ 図 6 7 に基づいて説明する。図 6 4 は、( A ) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、( B ) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図 6 5 は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図 6 6 は、優先レイヤについて説明するための図である。図 6 7 は、低ベ  
10

【 0 7 6 0 】

まず、エラーの 1 つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

【 0 7 6 1 】

詳しくは、図 6 4 ( A ) に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基  
20

【 0 7 6 2 】

次に、図 6 4 ( B ) に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 により所定個数 ( 例  
30

【 0 7 6 3 】

そして、このリトライ動作期間において 3 回目のリトライ動作が終了しても 5 個の遊技  
40

【 0 7 6 4 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラー指定コマンドを受信したことに基  
50

てから所定期間  $t_k$  (例えば、 $t_k = 3$  秒) が経過したときに表示画面にエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 (図 6 5 ( B ) 参照) を表示させてエラー報知を行う。

【 0 7 6 5 】

また、CPU 1 0 3 は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により 1 個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用 CPU 1 2 0 に送信する。つまり、未払出球数が 2 個以上ある場合でも、リトライ動作により 1 個目の遊技球が検出されたときから、第 1 判定期間  $t_l$  や第 2 判定期間  $t_m$  よりも短い特定期間 (例えば、1 秒) が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間  $t_k$  (例えば、 $t_k = 3$  秒) が経過したときに表示画面からエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 を消去させてエラー報知を終了する。

10

【 0 7 6 6 】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから 3 回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用 CPU 1 2 0 により前述したエラー報知が再開される。

【 0 7 6 7 】

< 低ベース状態 >

次に、低ベース状態において開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 6 5 ~ 図 6 7 に基づいて説明する。

20

【 0 7 6 8 】

図 6 5 ~ 図 6 7 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示される (図 6 5 ( A ) 参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【 0 7 6 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に基づいて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 6 6 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ (ランプデータテーブル: エラー) を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える (図 6 5 ( B ) 参照)。

30

【 0 7 7 0 】

ここで、図 6 6 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) 等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合にはエラー用の輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常等) よりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力することで、メインランプ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常等) を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

40

【 0 7 7 1 】

次いで、図 6 5 ( C ) に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間  $t_k$  ( $t_k 1 = 3$  秒) が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0

50

が表示される。

【0772】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図65(D)参照)。この間も、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される。

【0773】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9b 10  
に対応する通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)が客待ち  
デモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、白色を  
基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー  
表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される(図65(E)  
)参照)。その後、デモムービー表示の開始条件S1が成立してから所定期間 $t_f$ ( $t_f$   
 $= 0.3$ 秒)が経過したときにデモムービー表示が開始される(図65(F)参照)。

【0774】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メイン  
ランプ9aについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテー  
ブル:客待ちデモ)に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ9aもデモムー  
ビー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデ  
モ)に基づく発光制御が開始される(図65(G)参照)。このとき、客待ちデモ用輝度デ  
ータテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に  
基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客  
待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテー  
ブル:客待ちデモ)に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが  
解除されてから所定期間 $t_k$ ( $t_k = 3$ 秒)が経過したときに、エラー表示004SG  
700が消去される(図65(G)参照)。

【0775】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより 30  
開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が  
開始された後も継続するときの流れについては、図65に示すように、低ベース状態にお  
いて開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が  
開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0776】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラー(特定エラー)が発生し  
た場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル(ランプデータテー  
ブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切  
れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテー  
ブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球 40  
切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテー  
ブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続する。

【0777】

このように、遊技中に発生した特定エラー(例えば、球切れエラー)のランプによる報  
知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるよう  
にすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち  
制御を行うことができる。

【0778】

また、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の可変表示中に球切れエラー(特定エ  
ラー)が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル(ランプ 50

データテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

10

## 【 0 7 7 9 】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 0 7 8 0 】

## &lt; 高ベース状態 &gt;

次に、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 6 8 に基づいて、図 6 5 を参照しながら説明する。

20

## 【 0 7 8 1 】

図 6 8 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示される（図 6 5（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

## 【 0 7 8 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 6 6 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図 6 5（B）参照）。

30

## 【 0 7 8 3 】

ここで、図 6 6 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力することで、メインランプ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

40

50

## 【 0 7 8 4 】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間  $t_k$  ( $t_{k1} = 3$  秒) が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が表示される (図 6 5 (C) 参照)。

## 【 0 7 8 5 】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される (図 6 5 (D) 参照)。この間も、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される。

10

## 【 0 7 8 6 】

また、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) が客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される (図 6 5 (E) 参照)。その後、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立してから所定期間  $t_f$  ( $t_{f1} = 0.3$  秒) が経過したときにデモムービー表示が開始される (図 6 5 (F) 参照)。

20

## 【 0 7 8 7 】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に基づく発光制御が開始される (図 6 5 (G) 参照)。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間  $t_k$  ( $t_{k1} = 3$  秒) が経過したときに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される (図 6 5 (G) 参照)。

30

## 【 0 7 8 8 】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 6 8 に示すように、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

## 【 0 7 8 9 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー (特定エラー) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー (特定エラー) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において

40

50

て球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 0 7 9 0 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 7 9 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 0 7 9 2 】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 7 9 3 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 3 5 参照）。

【 0 7 9 4 】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 7 9 5 】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 3 5 参照）。

【 0 7 9 6 】

10

20

30

40

50

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0797】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図35参照）。また、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図35参照）。

10

【0798】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高B背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0799】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図35参照）。

30

40

【0800】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0801】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデ

50

ータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5 参照）。

10

#### 【0802】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【0803】

尚、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

20

#### 【0804】

また、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ 9 a を用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ 9 a としているが、サイドランプ 9 b や他のランプ等を用いてもよい。

#### 【0805】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を

30

40

50

用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図 3 5 参照）。

【 0 8 0 6 】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 0 8 0 7 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

20

【 0 8 0 8 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 8 0 9 】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

30

40

【 0 8 1 0 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（

50

ボタンランプ 9 e を除く) の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 8 1 1 】

また、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))では紫色(または緑色)のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)では赤色点滅する(図 3 5 参照)。

10

【 0 8 1 2 】

このように、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、高 B 背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 8 1 3 】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データ

30

40

50

テーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

【 0 8 1 4 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 8 1 5 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

【 0 8 1 6 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 8 1 7 】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

【 0 8 1 8 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 1 9 】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色のウェーブ点灯し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

## 【 0 8 2 0 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 0 8 2 1 】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（RGB：700からRGB：400に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第1輝度データ x m s 間 特定の発光手段を、第1輝度（RGBが100）とする（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第1組合せとなるようにする）、第2輝度

データ y m s 間 特定の発光手段を、第 2 輝度とする ( R G B が A 0 0 ) ( または第 1 色、第 2 色、第 3 色のそれぞれの輝度の組合せが第 2 組合せとなるようにする ) ・ ・ ・ と いったように、第 1 輝度データの次に第 2 輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【 0 8 2 2 】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 ( 払出部 ) に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が配給された最初 ( 1 個目 ) の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) から客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

10

【 0 8 2 3 】

このように、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が 1 個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができる。

20

【 0 8 2 4 】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 ( 払出部 ) に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が配給された最初 ( 1 個目 ) の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) から背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常、ランプデータテーブル : 背景時短、ランプデータテーブル : 背景確変 ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

30

【 0 8 2 5 】

このように、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が 1 個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができる。

【 0 8 2 6 】

また、第 2 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$  ( または第 1 判定期間  $t_1$  ) 継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) からエラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第 2 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出してから第 2 判定期間  $t_m$  ( または第 1 判定期間  $t_1$  ) より短い特定期間 ( 例えば、1 秒 ) が経過したときに、エラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) から客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

40

【 0 8 2 7 】

このように、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモ

50

ムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 8 2 8 】

また、第 1 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$  (または第 1 判定期間  $t_1$ ) 継続した場合、背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常、ランプデータテーブル: 背景時短、ランプデータテーブル: 背景確変) からエラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出してから第 2 判定期間  $t_m$  (または第 1 判定期間  $t_1$ ) より短い特定期間 (例えば、1 秒) が経過したときに、エラー用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: エラー) から背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常、ランプデータテーブル: 背景時短、ランプデータテーブル: 背景確変) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

10

【 0 8 2 9 】

このように、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 8 3 0 】

[ LED ドライバ (ランプドライバ) への出力の仕組み ]

図 6 9 は、LED ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の LED のうちの 1 または複数の LED を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、LED ドライバ (ランプドライバとも称する) に出力する。尚、以下では、演出制御用 CPU 1 2 0 によって LED などのランプに対して行われる点灯 / 点滅 / 消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LED ドライバは、演出制御用 CPU 1 2 0 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯 / 点滅 / 消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、LED ドライバにより調整された電流に基づき、点灯 / 点滅 / 消灯する。

30

【 0 8 3 1 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の ROM 1 2 1 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられる S プリーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【 0 8 3 2 】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル (図 7 7 に示す背景通常) と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル (図 7 7 に示す背景確変) と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル (図 7 7 に示す背景時短) と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル (図 7 7 に示す客待ちデモ) と、を含む。

40

【 0 8 3 3 】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客

50

待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

**【0834】**

さらに、エラー用ランプデータテーブル、SPリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図69に示すように、エラー用ランプデータテーブル、SPリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

10

**【0835】**

例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該SPリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

20

30

**【0836】**

より具体的には、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、SPリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、SPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

40

50

## 【 0 8 3 7 】

また、例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてSPリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

## 【 0 8 3 8 】

より具体的には、演出制御用CPU120は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

## 【 0 8 3 9 】

## 〔 遊技効果ランプの点灯態様 〕

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による

各遊技効果ランプ 9 の態様を「点灯態様」とも称する。

【0840】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が点灯しておらず輝度が 0 となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【0841】

例えば、輝度データとして規定される RGB (Red、Green、Blue) のデータが「000」である場合、該当する LED は「消灯」する。また、輝度データ (RGB のデータ) が「111」である場合、該当する LED は極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このような RGB のデータが「111」となる LED の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0842】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ 9 の点灯を含む。尚、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0843】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ 9 が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第 1 輝度と当該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【0844】

[遊技効果ランプに関する説明]

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 70 ~ 図 76 を参照しながら説明する。

【0845】

[ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について]

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプのうちの 1 または複数のランプをランプ制御によって点灯 / 点滅 / 消灯させる。

【0846】

具体的には、表示制御部 123 は、主基板 11 に搭載された CPU 103 から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の 1 フレーム (33ms) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 123 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ROM 121 に格納された画像データ (動画データ、アニメーションデータ) に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 123 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示 (演出シーン) に対応して拡張コマンド (例えば、拡張コマンド BXXX など (「X」は任意の値 (0 ~ F))) を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する。演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 123 によって表示制御が行われる演出表示 (演出シーン) に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 4 7 】

図 7 0 は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 7 0 に示すように、例えば、表示制御部 1 2 3 が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド ( B X X X ) を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル ( X X X ( 親 ) ) のアドレスを特定する。

## 【 0 8 4 8 】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ ( 点灯箇所または消灯箇所 ) を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

10

## 【 0 8 4 9 】

例えば、図 7 2 に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ 9 b が指定されている。また、サイドランプ 9 に対応して子テーブル : X D \_ J \_ L W U \_ 1 \_ B X X X が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 6 0 0 0 0 0 / 1 0 ) が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 6 0 0 0 0 0 / 1 0 ) が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 のうち対応する情報が格納されていないランプ ( 図 7 2 では、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e ) については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

20

## 【 0 8 5 0 】

図 7 0 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時するために 1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンドを受信した後、最大 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示 ( 演出シーン ) に 6 0 0 0 0 0 m s 要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示 ( 演出シーン ) に要する時間よりも大幅に長い 6 0 0 0 0 0 m s を設定しており、演出制御用 C P U 1 2 0 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 6 0 0 0 0 0 m s ( 1 0 分間 ) にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

30

40

## 【 0 8 5 1 】

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ ( 点灯箇所 ) 毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

## 【 0 8 5 2 】

例えば、図 7 3 に示す子テーブルにおいては、サイドランプ 9 b ( X D \_ J \_ L W U \_ 1 \_ B X

50

XX) に対応して、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図73では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

10

#### 【0853】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっていく。例えば、図73に示す子テーブルであれば、サイドランプ9bについて、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

20

#### 【0854】

また、子テーブルでは、サイドランプ9bをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして、例えば、図74に示すように、1つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1が指定される場合と、図示しないが、2つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1及びXD\_\_\_LWU\_2\_XXX\_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9bのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ9bのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

30

40

#### 【0855】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

50

## 【 0 8 5 6 】

例えば、図 7 4 に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ 9 b (XD\_\_LWU\_1\_XX\_1) に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：1 0 0 m s、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：1 2 0 m s、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：1 2 0 m s、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：1 2 0 m s、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：4 0 m s が、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 のうち対応する情報が格納されていないランプ (図 7 4 では、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e) については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

10

## 【 0 8 5 7 】

図 7 2 ~ 図 7 4 に示す孫テーブルの左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b (XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの RGB の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、1 0 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、1 0 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 1 0 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、1 1 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が双方のサイドランプ 9 b の上から 1 1 番目のランプの RGB の値を示すものである。

20

30

## 【 0 8 5 8 】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ 9 b と、右側のサイドランプ 9 b と、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ 9 b (XD\_\_LWU\_1\_~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの RGB の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値を示し、7 番、8 番に対応するデー

40

50

タの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの RGB の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの RGB の値を示すものであり、右側のサイドランプ 9 b (XD\_\_LWU\_2\_~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの RGB の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの RGB の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの RGB の値を示すものである。

#### 【0859】

また、特に図示しないが、メインランプ 9 a を指定する孫テーブル (XD\_\_LMAIN\_~) の輝度データにおいては、下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がメインランプ 9 a RGB の値を示すものである。また、可動体ランプ 9 d を指定する孫テーブル (XD\_\_LLOGO\_~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 4 番目のランプの RGB の値を示すものである。また、装飾ランプ 9 f を指定する孫テーブル (XD\_\_LSLMP\_~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 4 番目のランプの RGB の値を示し、5 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 5 番目のランプの RGB の値を示すものである。また、アタッカランプ 9 c を指定する孫テーブル (XD\_\_LATAK\_~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 4 番目のランプの RGB の値を示すものである。また、ボタンランプ 9 e を指定する孫テーブル (XD\_\_LPUSH\_~) の輝度データにおいては、下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がボタンランプ 9 e RGB の値を示すものである。

## 【 0 8 6 0 】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e は、「R」、「G」、「B」といった 3 つの素子からなる LED によって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0 ~ F までの 16 段階に電流値が分かれており、輝度データが 0 の場合は電流値が最低値（例えば、0）となり、輝度データが F の場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

10

## 【 0 8 6 1 】

メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e は、RGB の各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e は、輝度データに基づき発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータが LED ランプから LED に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LED が赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータが LED ランプから LED に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LED が赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータが LED ランプから LED に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LED が黄色に点灯する。

20

## 【 0 8 6 2 】

図 70 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データを LED ドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データを LED ドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図 73 に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b について、最初に 100ms を計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 を LED ドライバに出力し、次に 120ms を計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 を LED ドライバに出力し、次に 120ms を計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 を LED ドライバに出力し、次に 120ms を計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA を LED ドライバに出力し、次に 40ms を計時するまで 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA を LED ドライバに出力する。そして、LED ドライバは、受信した輝度データに基づき、指定された LED に対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用 CPU 120 は、LED ドライバを介して、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

30

40

## 【 0 8 6 3 】

上述したように、演出制御用 CPU 120 は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms 周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

## 【 0 8 6 4 】

具体的には、演出制御用 CPU 120 は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データ

50

の出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

#### 【0865】

10

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図71は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図71に示すように、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXにおいては、サイドランプ9bに対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として600000msが指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2においては、サイドランプ9bについて、輝度データ(RGBのデータ)として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

20

#### 【0866】

30

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXの2番目に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3に基づく輝度データの出力を開始する。

40

#### 【0867】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXXの4番目に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには

50

次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【0868】

尚、図72に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

10

【0869】

また、図73に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

20

【0870】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

30

【0871】

[非遊技中に用いるランプデータテーブルについて1]

図77は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

【0872】

図77に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当たり遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

40

【0873】

図77に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当たり遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニ

50

ー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 Dを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 4 】

図 7 7 に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

10

【 0 8 7 5 】

図 7 7 に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部 1 2 3 が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F 0 1を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 6 】

図 7 7 に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

20

【 0 8 7 7 】

図 7 7 に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 8 】

図 7 7 に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 がボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

30

【 0 8 7 9 】

尚、ボタンランプ 9 e は、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

40

【 0 8 8 0 】

図 7 7 に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F Fを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 8 1 】

50

図 77 に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ 9 a のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 120 は、エラーの発生に伴い表示制御部 123 から送信される拡張コマンド：BFF1 を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【0882】

尚、エラーは、メインランプ 9 a 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 CPU 120 は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ 9 a 以外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【0883】

[ランプデータテーブル：背景通常]

図 78 は、拡張コマンド：B10E を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 79 は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 80 ~ 図 81 は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0884】

演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10E を受信した場合に、拡張コマンド：B10E に基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図 78 に示すように、メインランプ 9 a について最大 600000ms にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド：B10E を受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【0885】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP には、図 79 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0886】

演出制御用 CPU 120 は、最大 600000ms にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO (図 80) を参照してランプ制御を行う。

【0887】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO には、図 80 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO に設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0888】

演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP が指定された後、600000ms 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO によるランプ制御を繰り返し行い、600000ms 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP が指定された後、600000ms 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0889】

図 78 ~ 図 81 に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体

10

20

30

40

50

ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 120 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

#### 【 0 8 9 0 】

背景通常の子テーブルがサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

10

#### 【 0 8 9 1 】

尚、背景通常の子テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 0 8 9 2 】

[ ランプデータテーブル：背景時短 ]

図 8 2 は、拡張コマンド：B 1 1 D を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 3 は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 4 ~ 図 8 5 は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

#### 【 0 8 9 3 】

演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 D を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 1 D に基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図 8 2 ~ 図 8 5 に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 120 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

30

#### 【 0 8 9 4 】

背景時短の子テーブルがメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

40

#### 【 0 8 9 5 】

尚、背景時短の子テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 0 8 9 6 】

[ ランプデータテーブル：背景確変 ]

図 8 6 は、拡張コマンド：B 1 2 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 7 は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 8 ~ 図 8 9 は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

50

## 【0897】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B121を受信した場合に、拡張コマンド：B121に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図86～図89に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

10

## 【0898】

背景確変の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

## 【0899】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

20

## 【0900】

[ランプデータテーブル：客待ちデモ]

図90は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図91は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図92～図98は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

## 【0901】

演出制御用CPU120は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図90に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

30

## 【0902】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOには、図91に示すように、参照する順にメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

40

## 【0903】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

## 【0904】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待

50

ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ 9 a は白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【0905】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_02 の実行時間である 9500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 3 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_OFF（図 114）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 1、機種紹介 2 - 1、機種紹介 3 - 1、機種紹介 2 - 2、機種紹介 3 - 1、機種紹介 2 - 3 のパートの期間にわたり、メインランプ 9 a は消灯状態となる。

10

【0906】

演出制御用 CPU 120 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_OFF の実行時間である 30500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 4 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図 115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01 は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ 9 a は虹色に発光色が変化する。

【0907】

演出制御用 CPU 120 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 5 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図 92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの開始時に、メインランプ 9 a は白色に点滅する。

20

【0908】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 6 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図 115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの期間にわたり、メインランプ 9 a は虹色に発光色が変化する。

30

【0909】

演出制御用 CPU 120 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 7 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図 92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの開始時に、メインランプ 9 a は白色に点滅する。

【0910】

演出制御用 CPU 120 は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 8 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図 115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの期間にわたり、メインランプ 9 a は虹色に発光色が変化する。

40

【0911】

演出制御用 CPU 120 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4500ms 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 9 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：

50

XD\_\_\_LMAIN\_OFF (図 1 1 4) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 m s にわたりメインランプ 9 a は消灯状態となる。

【 0 9 1 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル (孫テーブル) : XD\_\_\_LMAIN\_OFF の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル : XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 1 0 番目に設定されている孫テーブル : XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_06 (図 9 8) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起 1、注意喚起 2 パートの期間にそれぞれ、メインランプ 9 a は白色に点灯する。

【 0 9 1 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル : XD\_\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_06 の実行時間である 4 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル : XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO において 1 1 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル) : XD\_\_\_LMAIN\_OFF (図 1 1 4) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 m s にわたりメインランプ 9 a は消灯状態となる。

【 0 9 1 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、表示制御部 1 2 3 が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド (B 1 0 E、B 1 1 D または B 1 2 1) を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ 9 a は、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【 0 9 1 5 】

客待ちデモの親テーブルには、図 9 0 に示すように、サイドランプ 9 b について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド : B F 0 1 を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO を参照してサイドランプ 9 b のランプ制御を行う。

【 0 9 1 6 】

子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO には、図 9 1 に示すように、参照する順にサイドランプ 9 b の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 1 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において最初に設定されている孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 (図 9 2) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ 9 b は白色に点滅する。

【 0 9 1 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 2 番目に設定されている孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02 (図 9 3、図 9 4) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様に変化する。

【 0 9 1 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02 の実行時間である 9 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 3 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_OFF (図 1 1 4) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 m s にわたりサイドランプ 9 b は消灯状態となる。

【 0 9 2 0 】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03（図95）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり、サイドランプ9bは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

【0921】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03の実行時間である12500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化する。

10

【0922】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05（図97）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

20

【0923】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化する。

【0924】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05（図97）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

30

【0925】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化する。

【0926】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

40

【0927】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01（図115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テ

50

ーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ9 bは虹色に発光色が変化する。

【0928】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて12番目に設定されている孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01(図92)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、サイドランプ9 bは白色に点滅する。

10

【0929】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて13番目に設定されている共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01(図115)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、サイドランプ9 bは虹色に発光色が変化する。

【0930】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて14番目に設定されている孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01(図92)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、サイドランプ9 bは白色に点滅する。

20

【0931】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて15番目に設定されている共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01(図115)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、サイドランプ9 bは虹色に発光色が変化する。

30

【0932】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて16番目に設定されている共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_OFF(図114)を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9 bは消灯状態となる。

【0933】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて17番目に設定されている孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_06(図98)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、サイドランプ9 bは白色に点灯する。

40

【0934】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル : XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル : XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて18番目に設定されている共通テーブル(孫テーブル) : XD\_\_\_LWU\_1\_OFF(図114)を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9 bは消灯状態となる。

50

## 【 0 9 3 5 】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ9bは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

## 【 0 9 3 6 】

図90～図98に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

## 【 0 9 3 7 】

これにより可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に500msにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様に変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様に変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、500msにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

## 【 0 9 3 8 】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

## 【 0 9 3 9 】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

## 【 0 9 4 0 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて、企業名パート、機種紹介1パート、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3、メインタイトルパート、

10

20

30

40

50

サブタイトル 1 パート、サブタイトル 2 パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c が各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

【 0 9 4 1 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ 9 a について、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル 1 パート、サブタイトル 2 パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介 2 - 1、機種紹介 3 - 1、機種紹介 2 - 2、機種紹介 3 - 2、機種紹介 2 - 3 については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

【 0 9 4 2 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ 9 e の孫テーブルを備えず、ボタンランプ 9 e については、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

【 0 9 4 3 】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

【 0 9 4 4 】

[ ランプデータテーブル：ボタン白点灯 ]

図 9 9 は、拡張コマンド：B 0 0 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 0 は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 1 は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 0 9 4 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 1 に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図 9 9 に示すように、ボタンランプ 9 e について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 1 を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP を参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

【 0 9 4 6 】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP には、図 1 0 0 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 4 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU ( 図 1 0 1 ) を参照してランプ制御を行う。

【 0 9 4 8 】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU には、図 1 0 1 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU に設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ 9 e は白色に点灯する。

【 0 9 4 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP

10

20

30

40

50

が指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B002またはB003）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0950】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

10

【0951】

[ランプデータテーブル：ボタン白点滅]

図102は、拡張コマンド：B002を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図103は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図104は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0952】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B002を受信した場合に、拡張コマンド：B002に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図102に示すように、ボタンランプ9eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B002を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPを参照してボタンランプ9eのランプ制御を行う。

20

【0953】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPには、図103に示すように、参照するボタンランプ9eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

30

【0954】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU（図104）を参照してランプ制御を行う。

【0955】

孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUには、図104に示すように、参照するボタンランプ9eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ9eは白色に点滅する。

40

【0956】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B001）を受信した場合には、新たに受信した拡

50

張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0957】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0958】

[ランプデータテーブル：ボタン赤点滅]

図105は、拡張コマンド：B003を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図106は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図107は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【0959】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9 eを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B003を受信した場合に、拡張コマンド：B003に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図105に示すように、ボタンランプ9 eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B003を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPを参照してボタンランプ9 eのランプ制御を行う。

20

【0960】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPには、図106に示すように、参照するボタンランプ9 eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0961】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU(図107)を参照してランプ制御を行う。

【0962】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUには、図107に示すように、参照するボタンランプ9 eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ9 eは赤色に点滅する。

30

【0963】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9 eの点灯態様を変化させる拡張コマンド(B001)を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

40

【0964】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

50

## 【 0 9 6 5 】

[ ランプデータテーブル：初期化報知 ]

図 1 0 8 は、拡張コマンド：B F F Fを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 9 は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 0 は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

## 【 0 9 6 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F Fを受信した場合に、拡張コマンド：B F F Fに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図 1 0 8 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F Fを受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

10

## 【 0 9 6 7 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPには、図 1 0 9 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

## 【 0 9 6 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_SHOKIKA ( 図 1 1 0 ) を参照してランプ制御を行う。

20

## 【 0 9 6 9 】

孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_SHOKIKAには、図 1 1 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_SHOKIKAに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_SHOKIKAに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、赤色に点灯する。

## 【 0 9 7 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_SHOKIKAによるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

30

## 【 0 9 7 1 】

図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

40

## 【 0 9 7 2 】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e について参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ 9 b、可動体ラン

50

ブ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても、赤色に点灯する。

【 0 9 7 3 】

[ ランプデータテーブル：エラー ]

図 1 1 1 は、拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 2 は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 3 は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 0 9 7 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラーの発生に伴い表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B F F 1 に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図 1 1 1 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

10

【 0 9 7 5 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP には、図 1 1 2 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 7 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERROR ( 図 1 1 3 ) を参照してランプ制御を行う。

20

【 0 9 7 7 】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERROR には、図 1 1 3 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERROR に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERROR に設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ 9 a は赤色に点滅する。

30

【 0 9 7 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERROR によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【 0 9 7 9 】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

40

【 0 9 8 0 】

[ 共通テーブル ]

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図 1 1 4 ~ 図 1 1 8 に示すように、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を消灯させる共通テーブル ( XD\_\_\_L ~ \_OFF )、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e をゆっくりと虹色に変

50

化させる共通テーブル（XD\_\_\_L～\_RAINBOW\_01）、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c、ボタンランプ9 eを高速で虹色に変化させる共通テーブル（XD\_\_\_L～\_RAINBOW\_02）等を備える。

【0981】

これらの共通テーブルは、インランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c、ボタンランプ9 e毎に設けられており、遊技効果ランプ9のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【0982】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

10

【0983】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0984】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第1演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第2演出モード、高確高ベース状態において第3演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において2種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよい、1種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

20

【0985】

また、前記実施の形態では、第1演出モードでは上下方向のスクロール表示、第2演出モードでは回転表示、第3演出モードでは上下方向のスクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【0986】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

30

【0987】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【0988】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態A、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御され

40

50

る時短状態を時短状態 C とすればよい。

【0989】

また、上記した時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態 C に当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態 C に当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【0990】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0991】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非AT状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（AT）、特別状態はアシストタイム（AT）等が該当する。

【0992】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【0993】

以上の様に、客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御とそれに関連するその他の表示制御について説明したがこれに限定されず、可動体を用いて該可動体の態様で当否を示唆してもよい。この場合、補足的に画像表示装置においてキャラクタを用いて該キャラクタの態様で当否を示唆してもよい。そうすることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができ興趣が向上する。以下に具体的な制御を説明する。

【0994】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0995】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図125は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0996】

遊技盤2の所定位置（図125に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0997】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示

10

20

30

40

50

、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大/縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0998】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

10

【0999】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【1000】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

20

【1001】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

30

【1002】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【1003】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【1004】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

40

【1005】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【1006】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図126参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例え

50

ば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

**【 1 0 0 7 】**

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 5 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

**【 1 0 0 8 】**

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 2 6 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

**【 1 0 0 9 】**

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

**【 1 0 1 0 】**

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

**【 1 0 1 1 】**

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

**【 1 0 1 2 】**

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 5 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

**【 1 0 1 3 】**

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

**【 1 0 1 4 】**

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

**【 1 0 1 5 】**

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 1 6 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

## 【 1 0 1 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 5 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

## 【 1 0 1 8 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

10

## 【 1 0 1 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

## 【 1 0 2 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 1 2 6 参照）により検出される。

20

## 【 1 0 2 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 1 2 6 参照）により検出される。

## 【 1 0 2 2 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

30

## 【 1 0 2 3 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

## 【 1 0 2 4 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

40

## 【 1 0 2 5 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

## 【 1 0 2 6 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

50

## 【 1 0 2 7 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

## 【 1 0 2 8 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

10

## 【 1 0 2 9 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

## 【 1 0 3 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

## 【 1 0 3 1 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

## 【 1 0 3 2 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

30

## 【 1 0 3 3 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

40

## 【 1 0 3 4 】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

## 【 1 0 3 5 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）

50

の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【1036】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【1037】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

10

【1038】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【1039】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

20

【1040】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【1041】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

30

【1042】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

40

【1043】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【1044】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の状態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様と

50

は、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

**【 1 0 4 5 】**

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

10

**【 1 0 4 6 】**

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

**【 1 0 4 7 】**

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

20

**【 1 0 4 8 】**

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

30

**【 1 0 4 9 】**

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

40

**【 1 0 5 0 】**

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

50

## 【 1 0 5 1 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

## 【 1 0 5 2 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

10

## 【 1 0 5 3 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

## 【 1 0 5 4 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 2 6 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

## 【 1 0 5 5 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

30

## 【 1 0 5 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

## 【 1 0 5 7 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

40

## 【 1 0 5 8 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するとき使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

## 【 1 0 5 9 】

50

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1060】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

10

【1061】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【1062】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

20

【1063】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【1064】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

30

【1065】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

【1066】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

40

【1067】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1068】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を

50

音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 1 0 6 9 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 1 0 7 0 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

10

【 1 0 7 1 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 1 0 7 2 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

20

【 1 0 7 3 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 1 0 7 4 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 0 7 5 】

30

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 1 0 7 6 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 2 7 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 1 0 7 7 】

図 1 2 7 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【 1 0 7 8 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3 ; Y e s）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。初期化処理では、C

50

P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 1 0 7 9 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 1 0 8 0 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4 ; N o）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 1 0 8 1 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 1 0 8 2 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5 ; N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

【 1 0 8 3 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【 1 0 8 4 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【 1 0 8 5 】

10

20

30

40

50

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1）、割込みを許可する（ステップ S 1 2）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【1086】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 1 0 3 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 2 8 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 2 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウンタスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【1087】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

#### 【1088】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【1089】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【1090】

図 1 2 9 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 2 8 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

#### 【1091】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記

10

20

30

40

50

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 2 8 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

**【 1 0 9 2 】**

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

10

**【 1 0 9 3 】**

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

**【 1 0 9 4 】**

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

30

**【 1 0 9 5 】**

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

**【 1 0 9 6 】**

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

40

**【 1 0 9 7 】**

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄

50

の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 1 0 9 8 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ” 10 に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 1 0 9 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間 20 や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 1 1 0 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。 30

【 1 1 0 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【 1 1 0 2 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 1 1 0 3 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている 50

。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 1 1 0 4 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 1 1 0 5 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 1 1 0 6 】

( 演出制御基板 1 2 の主要な動作 )

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 1 3 0 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 1 3 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して ( ステップ S 7 1 )、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C ( カウンタ / タイマ回路 ) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する ( ステップ S 7 2 )。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 1 1 0 7 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う ( ステップ S 7 3 )。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 ( 例えば 2 ミリ秒 ) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば ( ステップ S 7 3 ; N o )、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 1 1 0 8 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 ( D I 命令 ) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 1 1 0 9 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には ( ステップ S 7 3 ; Y e s )、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに ( ステップ S 7 4 )、コ

10

20

30

40

50

マンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

#### 【 1 1 1 0 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【 1 1 1 1 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【 1 1 1 2 】

図 1 3 1 は、演出制御プロセス処理として、図 1 3 0 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 3 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

#### 【 1 1 1 3 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 1 1 1 4 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【 1 1 1 5 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示によ

10

20

30

40

50

り、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 1 1 1 6 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【 1 1 1 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【 1 1 1 8 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

30

【 1 1 1 9 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

40

【 1 1 2 0 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

50

## 【 1 1 2 1 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

## 【 1 1 2 2 】

( 基本説明の変形例 )

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。 10

## 【 1 1 2 3 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

## 【 1 1 2 4 】

特別図柄の変形表示中に表示されるものは 1 種類の図柄 ( 例えば、「 - 」を示す記号) だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい ( 表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい) 20

## 【 1 1 2 5 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機 ( 例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z ( 以下、ボーナス等) のうち 1 以上を搭載するスロット機) にも本発明を適用可能である。

## 【 1 1 2 6 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。 30

## 【 1 1 2 7 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。 40

## 【 1 1 2 8 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現 ( 「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現) は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

## 【 1 1 2 9 】

(特徴部 006IW に関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 006IW について説明する。特徴部 006IW では、特別図柄の表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されると、大当り遊技状態の終了後、確変状態に制御される。この確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものであり、いわゆる回数切り確変状態である。なお本例において「抽選の結果が当選」という表現を用いる場合があるが、これは特図ゲームの表示結果が「大当り」となること、すなわち特別図柄通常処理において表示結果決定用の乱数値に基づき特別図柄の表示結果を決定(事前決定)し、決定結果が「大当り」となることを意味する。また本例において「抽選の結果が非当選」という表現を用いる場合があるが、これは特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となること、すなわち特別図柄通常処理において表示結果決定用の乱数値に基づき特別図柄の表示結果を決定(事前決定)し、決定結果が「ハズレ」となることを意味する。

10

【1130】

(変動パターンテーブル)

図 132-1 および図 132-2 は、特徴部 006IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 132-1 (A) は、低確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 132-1 (B) は、低確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 132-2 (A) は、高確率状態において用いられるはずれ用の変動パターンテーブルの具体例を示している。また、図 132-2 (B) は、高確率状態において用いられる大当り用の変動パターンテーブルの具体例を示している。

20

【1131】

本例では、図 132-1 (A) に示すように、低確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターン PA1-1 (通常変動)、変動パターン PA1-2 (短縮変動)、変動パターン PA2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PA2-2 (ロングリーチ) および変動パターン PA2-3 (スーパーリーチ A) のいずれかの変動パターンに決定される。

【1132】

また本例では、図 132-1 (B) に示すように、低確率状態において大当りとなる場合には、変動パターン PB2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PB2-2 (ロングリーチ) および変動パターン PB2-3 (スーパーリーチ A) のいずれかの変動パターンに決定される。

30

【1133】

本例では、図 132-2 (A) に示すように、高確率状態においてはずれとなる場合には、変動パターン PA1-1 (通常変動)、変動パターン PA1-2 (短縮変動)、変動パターン PA2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PA2-2 (ロングリーチ) および変動パターン PA2-4 (スーパーリーチ B) のいずれかの変動パターンに決定される。

【1134】

また本例では、図 132-2 (B) に示すように、高確率状態において大当りとなる場合には、変動パターン PB2-1 (ノーマルリーチ)、変動パターン PB2-2 (ロングリーチ) および変動パターン PB2-4 (スーパーリーチ B) のいずれかの変動パターンに決定される。

40

【1135】

本例では、図 132-1、図 132-2 に示すように複数種類のリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチ < ロングリーチ < スーパーリーチの順に大当り期待度が高くなるように構成されている。

【1136】

また本例では、図 132-1、図 132-2 に示すように、低確率状態と高確率状態とで実行可能なスーパーリーチの種類が異なり、変動期間(すなわち演出期間)が異なるよ

50

うに構成されている。このような構成により、低確率状態と高確率状態とで演出の見せ方にバリエーションを持たせて遊技興趣を高めることができる。

【 1 1 3 7 】

なお本例では、低確率状態においてはスーパーリーチとしてスーパーリーチ A のみ実行可能であり、高確率状態においてはスーパーリーチとしてスーパーリーチ B のみ実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、複数種類のスーパーリーチを実行可能としてもよい。

【 1 1 3 8 】

また、図 1 3 2 - 1、図 1 3 2 - 2 に示す例に限らず、例えば、擬似連演出が 1 回または複数回実行されてからリーチ演出が実行される変動パターンを設け、擬似連演出の回数に応じて大当り期待度や期待度が高いスーパーリーチに発展する割合が異なるようにしてもよい。

10

【 1 1 3 9 】

( 可変表示開始設定処理 )

次に、特徴部 0 0 6 I W における可変表示開始設定処理について説明する。図 1 3 2 - 3 は、図 1 3 1 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 ( ステップ S 1 7 1 ) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す ( ステップ 0 0 6 I W S 8 0 1 ) 。

【 1 1 4 0 】

20

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 0 6 I W S 8 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ ( すなわち、受信した表示結果指定コマンド ) に応じて飾り図柄の表示結果 ( 停止図柄 ) を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する ( ステップ 0 0 6 I W S 8 0 2 ) 。

【 1 1 4 1 】

ステップ 0 0 6 I W S 8 0 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「はずれ」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄が全く不一致のはずれ図柄または左右の飾り図柄 ( 具体的には通常色が白色の「 1 」 ~ 「 6 」および「 8 」 ~ 「 9 」の通常飾り図柄) のみが一致したリーチはずれ図柄の組み合わせを決定する。また、「大当り」を示す表示結果指定コマンドを受信した場合には、左中右の飾り図柄 ( 具体的には通常色が白色の「 1 」 ~ 「 6 」および「 8 」 ~ 「 9 」の通常飾り図柄) が揃った図柄の組み合わせを決定する。

30

【 1 1 4 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する ( ステップ 0 0 6 I W S 8 0 3 ) 。そして、スーパーリーチを含む変動パターンではない場合には、ステップ 0 0 6 I W S 8 0 8 に移行する。

【 1 1 4 3 】

スーパーリーチを含む変動パターンである場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態が高確率状態であるか否かを確認する ( ステップ 0 0 6 I W S 8 0 4 ) 。そして、高確率状態ではない場合には、ステップ 0 0 6 I W S 8 0 8 に移行する。高確率状態であるか否かは、例えば、受信したコマンドにもとづいて遊技状態を特定可能な情報を記憶しておき、ステップ 0 0 6 I W S 8 0 4 において当該情報を参照することにより確認することができる。

40

【 1 1 4 4 】

高確率状態である場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在の演出モードがパワフル R U S H モードであるか否かを確認する ( ステップ 0 0 6 I W S 8 0 5 ) 。現在の演出モードが「パワフル R U S H モード」である場合には、スーパーリーチ ( パワフル R U S H ) 演出を実行すると決定し、ステップ 0 0 6 I W S 8 0 8 に移行する。一方、現在の演出モードが「パワフル R U S H モード」ではない場合、すなわち「パトパトあたっくモード

50

」である場合には、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出を実行すると決定し、ステップ006 IWS 808に移行する。

【1145】

本例では、高確率状態であるときの演出モードとして、「パワフルRUSHモード」と、「パトパトあたっくモード」とが設けられている。また、高確率状態であるときの演出モードをいずれの演出モードとするかを、遊技者が決定可能に構成されている（詳細は後述する演出モード決定処理で説明する）。ステップ006 IWS 805では、演出モード決定処理において記憶された演出モードを特定可能な情報を参照し、いずれの演出モードに設定されているかを確認する。なお本例では、高確率状態であるときに演出モードが選択可能となるように構成されているが、このような構成に限らず、通常状態（低確率/低ベース状態）よりも有利な遊技状態、例えば、時短状態（低確率/高ベース状態）や、いわゆる小当りラッシュ状態（高確率/低ベース状態）などの遊技状態であるときに、演出モードが選択可能となるように構成されていてもよい。

10

【1146】

また本例では、高確率状態であるときに、当否を報知する演出として、スーパーリーチ（パワフルRUSH）演出とスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とを実行可能であり、演出モードに応じていずれかを実行するように構成されている。

【1147】

また本例では、スーパーリーチ（パワフルRUSH）演出とスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とは、同一の変動パターンにもとづいて実行される演出である。例えば、図132-2に示す変動パターンPA2-4または変動パターンPB2-4に決定されたときに、演出モードがパワフルRUSHモードであればスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出を実行し、演出モードがパトパトあたっくモードであればスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出を実行する。そのため、同一の変動パターンにもとづいてスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出が実行されるときと、該同一の変動パターンにもとづいてスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行されるときとで、変動開始から変動終了までの期間は同一である。具体的には、図132-2に示すように変動パターンPA2-4にもとづいてスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも80秒間、変動パターンPB2-4にもとづいてスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたっく）演出が実行される場合にはいずれも100秒間である。このような構成により、同一の変動パターンにもとづいて複数の演出を実行することができるとともに、そのうちの一つの演出におけるパトランプ（詳細については後述する）を用いた告知を印象付けることができる。

20

30

【1148】

なお本例では、高確率状態であるときには演出モードに応じて、スーパーリーチ（パトパトあたっく）演出とスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出とのいずれかを実行するように構成されており、それぞれ押しボタン31Bの押下操作を遊技者に促し、押下操作が行われたこと（または動作促進期間が経過したこと）にもとづいて、当否の告知が行われるように構成されているが、このような構成に限らず、例えば、押し操作に代えて連打操作を遊技者に促し、所定の実行条件を満たす連打操作が行われたこと（または動作促進期間が経過したこと）にもとづいて、当否の告知が行われるようにしてもよい。この場合には、例えば、変動表示結果に応じて異なる割合で押し操作のパターンと連打操作のパターンとのいずれかに決定することにより、それぞれ期待度を異ならせることができ興趣を向上させることができる。

40

【1149】

なお、連打操作に関して、当否の告知が行われる条件（当該条件を満たさなければ動作促進期間が経過するまで当否の告知が行われない）を複数種類設けるようにしてもよい。例えば、動作促進期間が4秒間であるケースであれば、条件を満たしているか否かを判断する判断タイミングとして、残り期間が3.5秒間である第1判断タイミングと、残り期

50

間が 2 秒間である第 2 判断タイミングと、残り期間が 1 秒間である第 3 判断タイミングとの 3 つの判断タイミングを予め設けておく。また例えば、第 1 判断タイミングには押下操作が 30 回行われたか否かを第 1 判断条件として対応づけ、第 2 判断タイミングには押下操作が 20 回行われたか否かを第 2 判断条件として対応づけ、第 3 判断タイミングには押下操作が 5 回行われたか否かを第 3 判断条件として対応づけておく。そして、可変表示開始設定処理において、スーパーリーチ（パトパトあたく）演出またはスーパーリーチ（パワフル R U S H）演出を連打操作のパターンにより実行すると決定した場合には、さらに抽選によりいずれの判断タイミングおよび判断条件の組み合わせとするかを決定する。

#### 【 1 1 5 0 】

このように構成した場合、第 1 判断タイミングと第 1 判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が 3.5 秒間である第 1 判断タイミングで押下操作が 30 回行われたか否かを判断し、押下操作が 30 回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第 1 判断タイミングで押下操作が 30 回行われていなければ、第 1 判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。また例えば、第 2 判断タイミングと第 2 判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が 2 秒間である第 2 判断タイミングで押下操作が 20 回行われたか否かを判断し、押下操作が 20 回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第 2 判断タイミングで押下操作が 20 回行われていなければ、第 2 判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。また例えば、第 3 判断タイミングと第 3 判断条件との組み合わせによる連打操作のパターンで演出が実行されると、動作促進期間の開始後、残り期間が 1 秒間である第 3 判断タイミングで押下操作が 5 回行われたか否かを判断し、押下操作が 5 回行われていれば実行条件を満たすとして、当否の告知が行われる。一方、第 3 判断タイミングで押下操作が 5 回行われていなければ、第 3 判断タイミングでは当否の告知が行われず、動作促進期間が経過したタイミングで当否の告知が行われる。

#### 【 1 1 5 1 】

連打操作に関する判断タイミングおよび判断条件の組み合わせ抽選については、例えば、変動表示結果に応じて異なる割合で決定することにより、それぞれ期待度を異ならせることができ興趣を向上させることができる。以下、連打操作に関して、判断タイミングにおいて判断条件を満たすことを、連打操作が実行条件を満たす、実行条件を満たす連打操作が行われる、ともいう。

#### 【 1 1 5 2 】

本例では、遊技者による押しボタン 31 への操作が有効に検出される期間を動作有効期間ともいい、遊技者に押しボタン 31 への動作を促す期間を動作促進期間ともいう。また本例では、動作有効期間の開始とともに動作促進期間が開始され、動作有効期間の終了とともに動作促進期間が終了される構成となっているため、動作有効期間と動作促進期間とを互いに読み替えることができるが、このような構成に限らず、例えば、動作有効期間の開始から所定期間（例えば 1 秒間）経過してから動作促進期間が開始され、動作有効期間の終了から所定期間（例えば 1 秒間）前に動作促進期間が終了するようにしてもよい。この場合には、動作促進期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されるという記載の部分を、動作有効期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されると読み替えてもよいし、そのまま動作促進期間が終了したタイミングで所定の処理が実行されるとしてもよい。

#### 【 1 1 5 3 】

ステップ 006 I W S 8 0 8 では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンおよび決定した演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ 006 I W S 8 0 8）。

#### 【 1 1 5 4 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、選択したプロセステーブルのプロセステーブルデータ 1 に

10

20

30

40

50

おけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 006 IWS 809）。

【1155】

プロセステーブルとは、演出制御用 CPU 120 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置 5 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置 5 の表示画面の変更に關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【1156】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

20

【1157】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8L、8R）の制御を実行する（ステップ 006 IWS 810）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8L、8R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【1158】

ステップ 006 IWS 810 の処理が実行されることにより、変動パターンおよび実行決定した内容に応じた演出が実現される。

【1159】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ 006 IWS 811）。

【1160】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にする（ステップ 006 IWS 812）。

40

【1161】

（演出モード決定処理）

次に、特徴部 006 IW におけるエンディング演出処理内で実行される演出モード決定処理について説明する。図 132 - 4 は、エンディング演出処理において実行される演出モード決定処理の一例を示すフローチャートである。

【1162】

演出モード決定処理では、演出制御用 CPU 120 は、遊技者がスティックコントローラ 31A や押しボタン 31B を操作することにより演出モードを決定可能な演出モード決定期間中であるか否かを確認する（ステップ 006 IWS 901）。そして演出モード決定期間中でなければ、そのまま演出モード決定処理を終了する。

50

## 【 1 1 6 3 】

演出モード決定期間中であれば、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aに対する操作が検出されたか否かを確認する(ステップ006 IWS902)。操作が検出された場合には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において表示している演出モード「パワフルRUSHモード」に対応する画像と、演出モード「パトパトあたくモード」に対応する画像とのいずれかを操作に応じて選択し、選択画像を強調表示する(ステップ006 IWS903)。

## 【 1 1 6 4 】

次いで、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bに対する操作が検出されたか否かを確認する(ステップ006 IWS904)。操作が検出された場合には、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において強調表示している選択画像に対応する演出モードに決定する(ステップ006 IWS906)。ステップ006 IWS906では、決定した演出モードを特定可能な情報を記憶する。その後、演出モード決定処理を終了する。

10

## 【 1 1 6 5 】

プッシュボタン31Bに対する操作が検出されなかった場合には、演出制御用CPU120は、演出モード決定期間の終了タイミングであるか否かを確認する(ステップ006 IWS904)。終了タイミングではない場合には、そのまま演出モード決定処理を終了し、終了タイミングである場合には、画像表示装置5において強調表示している選択画像に対応する演出モードに決定し(ステップ006 IWS906)、演出モード決定処理を終了する。

20

## 【 1 1 6 6 】

(演出例)

次に、演出の具体例について図を参照して説明する。最初に、低確率状態において実行されるスーパーリーチ(バトル)演出について、図132-5~図132-13を参照して説明する。なお、いずれの図も(1)(2)(3)の昇順に画面が遷移するものとする。

## 【 1 1 6 7 】

(低確率状態で実行されるスーパーリーチ(バトル)演出)

図132-5~図132-13は、低確率状態において実行されるスーパーリーチ(バトル)の具体例を示す説明図である。図132-5~図132-13のうち図132-5~図132-9,図132-11~図132-13は、変動パターンPB2-3(スーパーリーチA)大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図132-5~図132-13のうち図132-5~図132-7,図132-10は、変動パターンPA2-3(スーパーリーチA)はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。

30

## 【 1 1 6 8 】

図132-5~図132-13に示す例では、画像表示装置5において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄(「327」)が表示された後(図132-5(1))、変動パターンPB2-3(スーパーリーチA)大当りまたは変動パターンPA2-3(スーパーリーチA)はずれにもとづく変動表示が開始される(図132-5(2))。

40

## 【 1 1 6 9 】

次いで、左右の飾り図柄が「2」でリーチ状態になると(図132-5(3))、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置5がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される(図132-5(4))。

## 【 1 1 7 0 】

発展予告演出では、まず第1味方キャラクタ画像006 IWC01が登場し(図132-5(4))、続いて第2味方キャラクタ画像006 IWC02が登場する演出表示が行われる(図132-5(5))。次いで、第1味方キャラクタ画像006 IWC01および第2味方キャラクタ画像006 IWC02に重畳して「発展」の文字表示が表示される

50

演出表示が行われる（図132-5(6)）。次いで、第1味方キャラクタ画像006 IWC01、第2味方キャラクタ画像006 IWC02および「発展」の文字表示に重畳して第1ミニキャラクタ画像006 IWC04が増殖するように表示され（図132-5(7)）、やがて増殖した第1ミニキャラクタ画像006 IWC04が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（図132-5(8)）。

【1171】

その後、スーパーリーチ（バトル）が開始されると、増殖した第1ミニキャラクタ画像006 IWC04が徐々に消滅し（図132-6(9)）、やがて全ての第1ミニキャラクタ画像006 IWC04が消滅する演出表示が行われる（図132-6(10)）。このような構成により、発展予告演出の映像からスーパーリーチの映像に切り替わる際の違和感を抑制し、発展予告演出からスーパーリーチへの一連の流れを自然に見せることができる。

10

【1172】

次いで、第2味方キャラクタ画像006 IWC02が地面に着地するような演出表示が行われ（図132-6(11)）、第2味方キャラクタ画像006 IWC02の上半身が拡大表示されるとともに第2味方キャラクタ画像006 IWC02に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図132-6(12)）。

【1173】

次いで、第2味方キャラクタ画像006 IWC02と敵キャラクタ画像006 IWC11とが相対し、バトルが開始されることを示唆する「VS」の文字表示が行われる（図132-6(13)）。

20

【1174】

次いで、敵キャラクタ画像006 IWC11が第2味方キャラクタ画像006 IWC02に対して攻撃する（具体的には指先から光線を出力する）演出表示が行われる（図132-6(14)）。このとき第2味方キャラクタ画像006 IWC02は、中飾り図柄「9」（または中飾り図柄「9」に対応する図柄画像）を盾にして攻撃を防ぐような状態となる（図132-6(14)）。

【1175】

なお本例では、飾り図柄は「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」「8」「9」の順に表示され、「9」の後に再び「1」から順に表示されるものとする。図132-5~図132-12に示す例では、左右の飾り図柄が「2」でリーチ態様となっているため、図132-6(14)で表示される中飾り図柄「9」は、大当り図柄の組み合わせ「222」となる中飾り図柄「2」の二つ前に表示される中飾り図柄である。

30

【1176】

次いで、敵キャラクタ画像006 IWC11から第2味方キャラクタ画像006 IWC02への攻撃（具体的には指先から出力された光線）が、盾となっていた中飾り図柄「9」を破壊する演出表示が行われる。このとき中飾り図柄「9」は、破壊された態様となる（図132-6(15)）。すると、第2味方キャラクタ画像006 IWC02が拡大表示されるとともに第2味方キャラクタ画像006 IWC02に対応する複数の星形を含む背景画像が表示される（図132-6(16)）。

40

【1177】

次いで、第2味方キャラクタ画像006 IWC02が敵キャラクタ画像006 IWC11に対する攻撃を開始する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図132-7(17)）。すると、相対する敵キャラクタ画像006 IWC11が正面から表示され（図132-7(18)）、敵キャラクタ画像006 IWC11の目前に中飾り図柄「1」が出現する演出表示が行われる（図132-7(19)）。そして、この中飾り図柄「1」が第2味方キャラクタ画像006 IWC02から敵キャラクタ画像006 IWC11に対する攻撃を防ぐ盾となる、すなわちこの中飾り図柄「1」に第2味方キャラクタ画像006 IWC02が攻撃する（具体的には殴りかかる）演出表示が行われる（図132-7(20)）。

50

## 【 1 1 7 8 】

なお、図 1 3 2 - 7 ( 1 9 ) で表示される中飾り図柄「 1 」は、大当り図柄の組み合わせ「 2 2 2 」となる中飾り図柄「 2 」の一つ前に表示される中飾り図柄である。したがって、図 1 3 2 - 7 ( 1 9 ) で表示される中飾り図柄「 1 」が破壊されて次の中飾り図柄「 2 」が表示されることで大当りとなることが報知される。

## 【 1 1 7 9 】

第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 による攻撃が中飾り図柄「 1 」に達すると ( 図 1 3 2 - 7 ( 2 0 ) )、直前まで表示されていた演出画像が明度や彩度を低下した態様で表示されるとともに、味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 1 と複数の星形が描かれた画像 ( 明度や彩度が通常または高い態様 ) が重畳して表示されるカットイン演出が実行される ( 図 1 3 2 - 7 ( 2 1 ) )。そしてカットイン演出により表示された画像が消去されると、カットイン演出の直前 ( 図 1 3 2 - 7 ( 2 0 ) ) と同様の演出表示が再び行われる ( 図 1 3 2 - 7 ( 2 2 ) )。

10

## 【 1 1 8 0 】

ここで決めボタン演出が開始され、直前まで表示されていた演出表示に重畳してプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 3 と動作有効期間を示す表示とが表示される ( 図 1 3 2 - 7 ( 2 3 ) )。すなわちプッシュボタン 3 1 B の押下操作を促す演出表示が開始される。

## 【 1 1 8 1 】

変動パターン P B 2 - 3 ( スーパーリーチ A ) 大当りの場合には、プッシュボタン 3 1 B の押下操作が検出されると、図 1 3 2 - 7 ( 2 3 ) の後に、画像表示装置 5 において放射模様の背景画像が表示され ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 4 ) )、可動体 3 2 が初期位置から画像表示装置 5 前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 5 ) )。次いで、可動体 3 2 が画像表示装置 5 前面の演出位置で所定期間停止する ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 6 ) )。

20

## 【 1 1 8 2 】

その後、可動体 3 2 が演出位置から初期位置に戻る制御が行われ、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 から敵キャラクタ画像 0 0 6 I W C 1 1 への攻撃が有効となり、盾となっていた中飾り図柄「 1 」が破壊されるとともに、攻撃を受けた敵キャラクタ画像 0 0 6 I W C 1 1 が吹き飛ばされる演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 7 ) )。

30

## 【 1 1 8 3 】

次いで、歓喜する態様で第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が表示され ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 8 ) )、その後、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 や敵キャラクタ画像 0 0 6 I W C 1 1 を含む直前の演出表示 ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 8 ) ) に重畳して光のエフェクト画像が表示され ( 図 1 3 2 - 8 ( 2 9 ) )、光のエフェクト画像が拡大されて第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 や敵キャラクタ画像 0 0 6 I W C 1 1 を覆い隠す演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 8 ( 3 0 ) )。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠された第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 や敵キャラクタ画像 0 0 6 I W C 1 1 は視認できない状態となる。

## 【 1 1 8 4 】

次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、通常態様で表示された中飾り図柄「 2 」を含む大当り図柄「 2 2 2 」が出現する演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 8 ( 3 1 ) )。そして大当り図柄「 2 2 2 」は徐々に拡大表示され ( 図 1 3 2 - 9 ( 3 2 ) )、画面全体を覆うほどに拡大表示される ( 図 1 3 2 - 9 ( 3 3 ) )。その後、大当り図柄「 2 2 2 」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、4 回揺れるように表示される ( 図 1 3 2 - 9 ( 3 4 ) )。

40

## 【 1 1 8 5 】

次いで、大当り図柄「 2 2 2 」が一旦非表示となって「完全決着」の文字表示が表示される演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 9 ( 3 5 ) )。そして、画像表示装置 5 がホワイトアウトしてスーパーリーチ ( バトル ) 演出が終了し、リーチ成立前の通常変動が行われて

50

いたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「222」が仮停止表示される(図132-9(36))。その後、大当り図柄「222」が停止表示される(図132-9(37))。なお本例では、仮停止表示とは、完全に停止して表示される態様ではなく、わずかに揺れながら表示される態様である。

【1186】

変動パターンPA2-3(スーパーリーチA)はずれの場合には、図132-7(23)の後に、第2味方キャラクタ画像006IWC02から敵キャラクタ画像006IWC11への攻撃が有効とならず、盾となっていた中飾り図柄「1」が破壊されることなくひび割れ態様から再度通常態様に変化する演出表示が行われる(図132-10(38))

10

【1187】

次いで、両手を斜めに上げるポーズの敵キャラクタ画像006IWC11が表示され(図132-10(39))、さらに中飾り図柄「1」が敵キャラクタ画像006IWC11に重畳して表示される(図132-10(40))。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「1」が4回揺れるように表示された後、画像表示装置5がブラックアウトし(図132-10(41))、スーパーリーチ(バトル)演出が終了する。

【1188】

スーパーリーチ(バトル)演出が終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「212」が仮停止表示される(図132-10(42))。その後、はずれ図柄「212」が停止表示される(図132-10(43))。

20

【1189】

(低確率状態で実行されるファンファーレ演出)

次いで、低確率状態において実行されるファンファーレ演出について説明する。図132-11~図132-13は、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。なお、いずれの図も(1)(2)(3)の昇順に画面が遷移するものとする。

【1190】

低確率状態で大当りとなると、例えば図132-9(37)に示すように大当り図柄の停止表示された後に、ファンファーレ演出が開始される。低確率状態において実行されるファンファーレ演出では、まず画像表示装置5において、放射模様の背景画像が表示されるとともに、表示領域右上部で「右打ち」の文字表示と右向きの矢印とが表示される。そして、画像表示装置5の表示領域上部側から文字表示「B」が現れ(図132-11(1))、その後、文字表示「B」が表示領域中央まで移動する演出表示が行われる(図132-11(2))。

30

【1191】

次いで、文字表示「B」が画像表示装置5の表示領域左部側に移動し、画像表示装置5の表示領域右上部側から文字表示「O」が現れる演出表示が行われる(図132-11(3))。次いで、文字表示「O」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「B」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる(図132-11(4))。

40

【1192】

次いで、文字表示「O」が画像表示装置5の表示領域左部側に移動し、画像表示装置5の表示領域右上部側から文字表示「N」が現れる演出表示が行われる(図132-11(5))。次いで、文字表示「N」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「O」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる(図132-11(6))。

【1193】

次いで、文字表示「N」が画像表示装置5の表示領域左部側に移動し、画像表示装置5の表示領域右上部側から文字表示「U」が現れる演出表示が行われる(図132-11(

50

7) )。次いで、文字表示「U」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「N」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる(図132-11(8))。

【1194】

次いで、文字表示「U」が画像表示装置5の表示領域左部側に移動し、画像表示装置5の表示領域右上部側から文字表示「S」が現れる演出表示が行われる(図132-12(9))。次いで、文字表示「S」が表示領域の上下方向の中央まで移動すると、続いて左右方向の中央まで移動し、文字表示「U」が表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる(図132-12(10))。次いで、画像表示装置5において、文字表示「U」「S」が順次、表示領域左部から外部に押し出されるようにフェードアウトする演出表示が行われる(図132-12(11))。

10

【1195】

次いで、画像表示装置5において、文字表示「BONUS」のうちの「ONU」が拡大表示されるとともに、周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる(図132-12(12))。次いで、画像表示装置5において、文字表示「BONUS」全体とともに周囲に光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる(図132-12(13))。

【1196】

次いで、画像表示装置5において、表示中の画像の色を反転させる演出表示が行われ(図132-12(14))、その後再度、表示中の画像の色を反転させる(すなわち元に戻す)演出表示が行われる(図132-12(15))。

20

【1197】

次いで、画像表示装置5の表示領域左部側から右向きの矢印を模した矢印画像の一部が現れ、文字表示「BONUS」に重畳する形態で(すなわち文字表示「BONUS」よりも上位レイヤで)、表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われる(図132-12(16))。矢印画像には「右打ち」の文字が重ねられており、図132-12(16)に示す時点では、矢印画像の一部と文字「右打ち」の一部が現れている。

【1198】

次いで、画像表示装置5において、矢印画像の先端が表示領域中央付近まで移動し(図132-13(17))、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると(図132-13(18))、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が行われる(図132-13(19))。その後、矢印画像の後端が表示領域左端に到達すると、再び表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われ、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると(図132-13(20))、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が繰り返される(図132-13(21))。

30

【1199】

(エンディング演出)

次に、大当り遊技状態で実行される演出と大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出とについて説明する。図132-14は、低確率状態で大当りとなり大当り遊技状態に制御された場合のエンディング演出の具体例を示す説明図である。

40

【1200】

本例では、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするラウンド(ラウンド遊技)が複数回実行される。第1ラウンドが開始されると、図132-14(1)に示すように、画像表示装置5の表示領域中央部には第1味方キャラクタ画像006IWC01、第2味方キャラクタ画像006IWC02および第3味方キャラクタ画像006IWC03が表示され、表示領域左上部には現在のラウンド数を示すラウンド表示「ROUND1」が表示され、表示領域右上部には文字表示「右打ち」と右向きの矢印画像とが表示され、表示領域右下部には賞球として払い出された遊技球にもとづくポイントを示す獲得ポイント表示「00000」が表示される演出表示が行われる。

50

## 【 1 2 0 1 】

次いで、図 1 3 2 - 1 4 ( 2 ) に示すように、大入賞口に遊技球が入賞して賞球が払い出されると、獲得ポイント表示「 0 0 0 4 7 」と表示される演出表示が行われる。その後、最終ラウンドが終了すると、図 1 3 2 - 1 4 ( 3 ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域中央部に第 1 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 1、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 および第 3 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 3 が手をつないだ態様で表示され、表示領域左上部にラウンド表示「 F I N A L 」が表示され、表示領域右下部に獲得ポイント表示「 0 0 4 4 0 」が表示される演出表示が行われる。

## 【 1 2 0 2 】

本例では、高確率状態であるときの演出モードとして、パワフル R U S H モードと、パトパトあたっくモードとが設けられている。そして、大当り遊技状態の終了後に高確率状態に制御される場合には、大当り遊技状態の終了前に演出モードを決定可能な演出モード決定期間が設けられており、当該演出モード決定期間においていずれの演出モードとするかを決定する演出が行われる。

## 【 1 2 0 3 】

具体的には、最終ラウンドが終了すると(図 1 3 2 - 1 4 ( 3 ) )、エンディング演出の一部である演出モード決定期間となり、図 1 3 2 - 1 4 ( 4 ) に示すように、画像表示装置 5 において、表示領域が暗転する(例えば背景が黒色に切り替わる)とともに「モードを選択しろ!」の文字表示が表示される。なお、文字表示「モードを選択しろ!」の背後(すなわち文字表示「モードを選択しろ!」よりも下位レイヤ)には、演出モード「パワフル R U S H」に対応する第 1 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 a と、演出モード「パトパトあたっく」に対応する第 2 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 b とが、非アクティブであることを示唆するグレー表示で表示されている。

## 【 1 2 0 4 】

次いで、図 1 3 2 - 1 4 ( 5 ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域が再び明るくなり、演出モード「パワフル R U S H」に対応する第 1 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 a と、演出モード「パトパトあたっく」に対応する第 2 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 b と、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 とが表示される演出表示が行われる。なお、図 1 3 2 - 1 4 ( 5 ) に示す例では、第 1 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 a と第 2 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 b とのうち、第 1 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 a が選択されている状態であるため、第 1 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 a は選択状態であることを示唆するカラフルで拡大された強調表示であり、第 2 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 b は非選択状態であることを示唆するグレー表示である。

## 【 1 2 0 5 】

ここで、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を右に傾ける操作を行うと、図 1 3 2 - 1 4 ( 6 ) に示すように、第 1 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 a は非選択状態であることを示唆するグレー表示となり、第 2 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 b は選択状態であることを示唆するカラフルで拡大された強調表示となる。そして、遊技者が押しボタン 3 1 B の押下操作を行うと、現在選択中の第 2 演出モード画像 0 0 6 I W G 0 3 b に対応する演出モード「パトパトあたっく」に決定され、演出モード決定期間が終了する。

## 【 1 2 0 6 】

その後、図 1 3 2 - 1 4 ( 7 ) に示すように遊技機メーカーのロゴが表示された後、図 1 3 2 - 1 4 ( 8 ) に示すように「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」の文字表示が表示され、大当り遊技状態におけるエンディング演出が終了する。

## 【 1 2 0 7 】

(スーパーリーチ(パトパトあたっく)演出)

次に、高確率状態においてスーパーリーチの一つとして実行されるスーパーリーチ(パトパトあたっく)演出について説明する。図 1 3 2 - 1 5 は、スーパーリーチ(パトパトあたっく)演出で用いられるパトランプの具体例を示す説明図である。

## 【 1 2 0 8 】

10

20

30

40

50

図 1 3 2 - 1 5 ( A ) は、スーパーリーチ ( パトパトあたっく ) 演出で用いられるパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 と、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 とを示す具体例である。

【 1 2 0 9 】

本例では、図 1 3 2 - 1 5 ( A ) に示すように、パトランプ ( パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) と、キャラクタ ( 第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 ) とが接触している状態となる場面が設けられている。例えば、図 1 3 2 - 1 7 ( 1 1 ) ~ ( 1 2 ) , 図 1 3 2 - 1 8 ( 1 1 ) ~ ( 1 2 ' ) , 図 1 3 2 - 1 9 ( 1 4 ) ~ ( 2 1 ) , 図 1 3 2 - 2 0 ( 2 2 ) に示す場面が該当する。

【 1 2 1 0 】

より具体的には、パトランプ ( パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) が備える道具 ( パトランプ紐画像 0 0 6 I W G 0 1 a ) により、キャラクタ ( 第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 ) と接触している状態となっている。また本例では、パトランプがキャラクタと接触している状態となる場面として、キャラクタ ( 第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 ) がパトランプ ( パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) を身に着ける場面が設けられている。例えば、図 1 3 2 - 1 7 ( 1 1 ) , 図 1 3 2 - 1 8 ( 1 1 ) に示す場面が該当する。

【 1 2 1 1 】

このように本例では、パトランプ ( パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) と、キャラクタ ( 第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 ) とが密接な関係となっており、それらの演出効果を相乗的に高めている。

【 1 2 1 2 】

また本例では、パトランプ ( パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) と、キャラクタ ( 第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 ) とが接触している状態となる場面が設けられているが、遊技者がそれらを識別しやすくするように、パトランプ ( パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) の色と、パトランプの紐 ( パトランプ紐画像 0 0 6 I W G 0 1 a ) の色と、キャラクタ ( 第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 ) の髪の色とは互いに異なる ( または異なる系統の色 ) ように構成されている。

【 1 2 1 3 】

なお本例では、パトランプとキャラクタとが接触している状態の表現として、ひも付き帽子型のパトランプをキャラクタが被るという形態が用いられているが、このような形態に限らず、例えば、パトランプが接着されたヘルメットをキャラクタが被るという形態や、パトランプが接着されたバンドをキャラクタが腕に巻くという形態など、様々な形態を採用することができる。

【 1 2 1 4 】

図 1 3 2 - 1 5 ( B ) は、スーパーリーチ ( パトパトあたっく ) 演出で用いられるパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 の表示態様を示す具体例である。

【 1 2 1 5 】

図 1 3 2 - 1 5 ( B ) の左側には、非点灯態様 ( 暗い赤色の態様 ) のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が示されており、図 1 3 2 - 1 5 ( B ) の右側には、点灯態様 ( 赤く光る態様 ) のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が示されている。図 1 3 2 - 1 5 ( B ) の左側に示すように、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が非点灯態様で表示されるときには、暗い赤色で消灯した態様で表示される。一方、図 1 3 2 - 1 5 ( B ) の右側に示すように、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示されるときには、赤く光るとともに光を放射する態様で表示される。また、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が所定期間継続して点灯態様で表示されるときには、後述する図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) ~ ( 2 1 ) に示すように、赤く光るとともに光を放射する機構が回転することで、光の放射方向が回転する態様で表示される。

【 1 2 1 6 】

本例では、スーパーリーチ ( パトパトあたっく ) が実行される場合には、大当たりか否か

10

20

30

40

50

の当否を告知するシーンより前のシーン（以下、当否を告知するシーンを告知シーン、告知シーンより前のシーンを告知前シーンともいう）においては、パトランプ画像 006 I W G 01 は非点灯態様で表示される。そして、告知前シーンの後、告知シーンにおいて大当りの告知が行われる場合には、パトランプ画像 006 I W G 01 は点灯態様で表示され、はずれの告知が行われる場合には、パトランプ画像 006 I W G 01 は非点灯態様で表示される。

【1217】

したがって、図 132 - 15 (B) 右側に示す点灯態様のパトランプ画像 006 I W G 01 は、大当りであることを告知する態様（以下、告知態様ともいう）であるといえ、図 132 - 15 (B) 左側に示す非点灯態様のパトランプ画像 006 I W G 01 は、大当りであることを告知していない態様（以下、非告知態様ともいう）であるといえる。

10

【1218】

なお、非点灯態様のパトランプ画像 006 I W G 01 は、大当りであることを告知していない態様であるが、告知前シーンにおいて表示されているときは、大当りであることもはずれであることも未だ告知していないという意味を有し、告知シーン後において表示されているときは、大当りではなくはずれであることを告知しているという意味を有する。

【1219】

図 132 - 16 ~ 図 132 - 20 は、高確率状態かつ演出モード「パトパトあたつく」であるときに実行されるスーパーリーチ（パトパトあたつく）の具体例を示す説明図である。図 132 - 16 ~ 図 132 - 20 のうち、図 132 - 16 ~ 図 132 - 17（または図 132 - 18）、図 132 - 19 は、変動パターン P A 1 - 2（短縮変動）はずれの変動表示が行われた後、変動パターン P B 2 - 4（スーパーリーチ B）大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図 132 - 16 ~ 図 132 - 20 のうち、図 132 - 16 ~ 図 132 - 17（または図 132 - 18）、図 132 - 20 は、変動パターン P A 1 - 2（短縮変動）はずれの変動表示が行われた後、変動パターン P A 2 - 4（スーパーリーチ B）はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。

20

【1220】

大当り遊技状態が終了する際に演出モード「パトパトあたつく」が選択された場合には、大当り遊技状態の終了後、高確率状態の遊技が開始されると、図 132 - 16 (1) に示すように演出モード「パトパトあたつく」のタイトル表示が行われる。図 132 - 16 (1) に示す例では、画像表示装置 5 の表示領域中央にて「パトパトあたつく」の文字表示が表示され、背景画像として複数のパトランプ画像が表示されている。

30

【1221】

次いで、画像表示装置 5 において表示領域右部の第 1 味方キャラクタ画像 006 I W C 01 と表示領域左部の第 3 味方キャラクタ画像 006 I W C 03 とが向き合うように表示され、それらのキャラクタの間にパトランプ画像 006 I W G 01 が位置する演出表示が行われる（図 132 - 16 (2)）。また、図 132 - 16 (2) に示す例では、高確率状態に制御される変動回数の上限が 100 回と定められているため、画像表示装置 5 の表示領域右下部には、高確率状態での残り変動回数を示す残変動回数表示「残 100 回」が表示されている。

40

【1222】

次いで、変動パターン P A 1 - 2（短縮変動）はずれの変動表示が開始されると、画像表示装置 5 の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とがそれぞれ変動表示される演出表示が行われる（図 132 - 16 (3)）。そして、画像表示装置 5 の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とが、はずれ図柄「154」の組み合わせでそれぞれ表示される（図 132 - 16 (4)）。またこのとき、画像表示装置 5 において残変動回数表示「残 99 回」と表示される。

【1223】

次いで、変動パターン P A 2 - 4（スーパーリーチ B）または変動パターン P B 2 - 4（スーパーリーチ B）にもとづく変動表示が開始されると、画像表示装置 5 において、パ

50

トランプ画像 006 I W G 01 が揺れ動くとともに、第 1 味方キャラクタ画像 006 I W C 01 と第 3 味方キャラクタ画像 006 I W C 03 とが異変に気付く演出表示が行われる (図 132 - 16 (5))。そして、画像表示装置 5 において、パトランプ画像 006 I W G 01 が一旦縮んだ状態となり (図 132 - 16 (6))、パトランプ画像 006 I W G 01 が飛び上がる演出表示が行われる (図 132 - 16 (7))。その後、スーパーリーチ (パトパトあたっく) 演出が開始されるため、図 132 - 16 (5) ~ (7) の演出は、スーパーリーチ (パトパトあたっく) が実行されることを示唆する演出であるといえる。

#### 【1224】

スーパーリーチ (パトパトあたっく) が開始されると、図 132 - 17 (8) に示すように、タイトル表示が行われる。具体的には、タイトル表示は、複数のパトランプ画像 006 I W G 01 と、パトランプに関する「パトパト」の文字表示とを含み、パトランプに関する「パトパト」の文字表示は、他の文字表示「プッシュチャンス」よりも大きく表示される。このような構成により、パトランプを遊技者に強く認識させることができる。なお、図 132 - 17 (8) に示す例に限らず、例えば、文字表示「パトパト」のみエフェクト表示が付されたり、動作したりするようにして、他の文字表示よりも強調して表示するようにしてもよい。

#### 【1225】

本例では、パトランプ画像 006 I W G 01 を用いて当否の告知を行うスーパーリーチ (パトパトあたっく) の開始に際して、図 132 - 17 (8) に示すように、飾り図柄がリーチ態様となることなく、縮小された飾り図柄も回転させた態様のままとすることによって、よりパトランプ画像 006 I W G 01 に集中させることができる。また本例では、後述する図 132 - 19 (13) に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 を用いた大当りの告知が行われた後に、図 132 - 19 (17) 以降の場面において図柄揃いを見せることで、パトランプ画像 006 I W G 01 による大当りの告知、図柄揃いによる大当りの告知といった段階を踏んだ告知をすることができ、遊技者に大当たりであることをより印象付けることができる。

#### 【1226】

次いで、画像表示装置 5 において、第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02 が表示され (図 132 - 17 (9))、続いて落下するパトランプ画像 006 I W G 01 が表示され (図 132 - 17 (10))、落下してきたパトランプ画像 006 I W G 01 を第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02 が身にまとう (図 132 - 17 (11)) 演出表示が行われる。

#### 【1227】

次いで、画像表示装置 5 において、パトランプ画像 006 I W G 01 および第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02 とともに、遊技者にプッシュボタン 31 B の押下操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像 006 I W G 02 と文字表示「押せ！」とが表示される (図 132 - 17 (12))。このとき、第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02 は、期待に満ちた表情の態様で表示される。

#### 【1228】

ここで、スーパーリーチ (パトパトあたっく) においてプッシュボタン 31 B の連打操作が求められる変形例について説明する。図 132 - 18 は、スーパーリーチ (パトパトあたっく) において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。図 132 - 18 に示す変形例では、図 132 - 18 (8) ~ (11) の場面は図 132 - 17 (8) ~ (11) と同じ演出表示が行われるが、図 132 - 17 (12) の演出表示に代えて、パトランプ画像 006 I W G 01 および第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02 とともに、遊技者にプッシュボタン 31 B の連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像 006 I W G 02 と文字表示「連打」とが表示される演出表示が行われる (図 132 - 18 (12'))。このときにも、第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02 は、期待に満ちた表情の態様で表示される。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 2 9 】

なお、図 1 3 2 - 1 7 および図 1 3 2 - 1 8 に示されるパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 は、いずれも非点灯態様である。また、図 1 3 2 - 1 7 および図 1 3 2 - 1 8 に示される告知前シーンでは、画像表示装置 5 において白基調の配色による背景画像が用いられている。

## 【 1 2 3 0 】

本例では、図 1 3 2 - 1 7 ( 1 2 ) , 図 1 3 2 - 1 8 ( 1 2 ' ) に示すように、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 と「押せ!」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 と重ならない位置(または少なくともパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 の一部が視認可能な状態で重なる位置)に表示するように構成されている。このような構成により、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 の存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

10

## 【 1 2 3 1 】

なお、動作促進表示を表示する際に、例えばパトランプ、キャラクタおよび動作促進表示がそれぞれ動作するようにしてもよい。図 1 3 2 - 2 7 は、パトランプ画像および押しボタン画像が動作表示される変形例を示す説明図である。図 1 3 2 - 2 7 に示す例では、図 1 3 2 - 1 8 ( 1 2 ' ) に示す場面の後、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が右に移動する動作表示が行われるとともに、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の押下部が沈んでいない態様で表示され(図 1 3 2 - 2 7 ( 1 ) )、次いで、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が左に移動する動作表示が行われるとともに、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の押下部が沈んでいる態様で表示される(図 1 3 2 - 2 7 ( 2 ) )。そして再び、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が右に移動する動作表示が行われるとともに、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の押下部が沈んでいない態様で表示され(図 1 3 2 - 2 7 ( 3 ) )、次いで、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が左に移動する動作表示が行われるとともに、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の押下部が沈んでいる態様で表示される(図 1 3 2 - 2 7 ( 4 ) )。すなわちパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 および第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が左右に移動する動作表示と、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の押下部が沈んだり元に戻ったりする動作表示とが、押しボタン 3 1 B の動作促進期間が経過するまで繰り返される。

20

30

## 【 1 2 3 2 】

図 1 3 2 - 2 7 に示す変形例では、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の動作と、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 の動作および第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 の動作とが同期しないように表示されている。具体的には、押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 は、ボタン部が沈んでいない状態(図 1 3 2 - 2 7 ( 1 ) )と沈んでいる状態(図 1 3 2 - 2 7 ( 2 ) )とを繰り返すように動作表示され、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 および第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 は、右への移動(図 1 3 2 - 2 7 ( 1 ) )と左への移動(図 1 3 2 - 2 7 ( 2 ) )とを繰り返すように動作表示され、互いに動作が同期しないように表示される。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

40

## 【 1 2 3 3 】

図 1 3 2 - 1 7 ( 1 2 ) または図 1 3 2 - 1 8 ( 1 2 ' ) に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、所定の動作が行われると(または動作促進期間が終了すると)、変動パターン P B 2 - 4 (スーパーリーチ B) 大当りに基づいてスーパーリーチ(パトパトあたつく)が実行されている場合には、図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) に示すように、画像表示装置 5 において拡大されたパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される。この場面では、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 は表示されず、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示

50

される。またこのとき、パトランプ画像 006IWG01 を点灯態様で表示することに連動して告知音がスピーカ 8L、8R から出力される。なお本例では、図 132-19(13) に示すパトランプ画像 006IWG01 が点灯態様で表示されたときから、後述する図 132-19(21) に示す大当り図柄が停止表示(確定表示)されるときまで、パトランプ画像 006IWG01 は、点灯態様として、赤く光るとともに光を放射する機構が回転することで、光の放射方向が回転する態様で表示される。

【1234】

次いで、画像表示装置 5 において、点灯態様のパトランプ画像 006IWG01 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が驚く表情の態様で表示される(図 132-19(14))。またこのとき、第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が驚く表情の態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ハッ」というキャラクタボイス音がスピーカ 8L、8R から出力される。なお例えば、図 132-19(13) に示す場面の後、図 132-19(14) に示す場面の前に、点灯態様のパトランプ画像 006IWG01 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 を告知前シーンと同じ表情の態様で表示するようにしてもよい。

10

【1235】

次いで、画像表示装置 5 において、点灯態様のパトランプ画像 006IWG01 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が喜ぶ表情の態様で表示される(図 132-19(15))。またこのとき、第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が喜ぶ表情の態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「やったー」というキャラクタボイス音がスピーカ 8L、8R から出力される。

20

【1236】

次いで、画像表示装置 5 において、点灯態様のパトランプ画像 006IWG01 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が喜ぶ動作(本例では両手を上げて飛び跳ねる動作)を行う態様で表示される(図 132-19(16))。またこのとき、第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が喜ぶ動作を行う態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「わーい、わーい」というキャラクタボイス音がスピーカ 8L、8R から出力される。

【1237】

次いで、画像表示装置 5 において、第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 に重畳して大当り図柄「222」が表示され(図 132-19(17))、この大当り図柄「222」が徐々に拡大表示され(図 132-19(18))、やがて画像表示装置 5 の表示領域全体を覆うほどに拡大表示される(図 132-19(19))。その後、画像表示装置 5 において、通常サイズの大当り図柄「222」が仮停止表示され(図 132-19(20))、最終的に大当り図柄「222」が停止表示される(図 132-19(21))。

30

【1238】

図 132-19 に示すように、大当りの告知が行われるときには、告知のタイミングから(図 132-19(13))、大当り図柄「222」が停止表示されるまで(図 132-19(21))、パトランプ画像 006IWG01 は、常に点灯態様であり、かつ光を放射する方向が回転するように動作表示される。また、図 132-19 に示される大当りの告知が行われる場面では、画像表示装置 5 において赤基調の配色による背景画像が用いられている。

40

【1239】

図 132-17(12) または図 132-18(12') に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、所定の動作が行われると(または動作促進期間が終了すると)、変動パターン PA2-4(スーパーリーチ B)はずれに基づいてスーパーリーチ(パトパトあたっく)が実行されている場合には、図 132-20(22) に示すように、画像表示装置 5 において、非点灯態様のパトランプ画像 006IWG01 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 006IWC02 が残念がる態様で表示される。またこのとき、非点灯態様のパトランプ画像 006IWG01 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画

50

像 0 0 6 I W C 0 2 が残念がる態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ざんねーん、次はがんばろー！」というキャラクタボイス音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 1 2 4 0 】

次いで、画像表示装置 5 において、スーパーリーチ（パトパトあたつく）が開始される前の、第 1 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 1 と第 3 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 3 とが向き合い、それらのキャラクタの間にパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が位置する演出表示が行われ、表示領域右下部に飾り図柄の組み合わせとしてはずれ図柄「2 1 2」が表示される（図 1 3 2 - 2 0（2 3））。その後、画像表示装置 5 の表示領域上部において小図柄「2 1 2」が表示され（図 1 3 2 - 2 0（2 4））、表示領域右下部に 10  
 おいて残変動回数表示「残 9 8 回」が表示される。なお、図 1 3 2 - 2 0 に示されるはずれの告知が行われる場面では、画像表示装置 5 において白基調の配色による背景画像が用いられている。

【 1 2 4 1 】

本例では、告知前シーンにおいて、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を非点灯態様（暗い赤色の態様）で表示し、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 を期待に満ちた表情の態様で表示し（図 1 3 2 - 1 7（1 2）、図 1 3 2 - 1 8（1 2'）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を点灯態様（赤く光る態様）で表示し（図 1 3 2 - 1 9（1 3）参照）、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 喜ぶ態様で表示する（図 1 3 2 - 1 9（1 5）、（1 6）参照）。一方、抽 20  
 選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を非点灯態様（暗い赤色の態様）で表示し、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 を残念がる態様で表示する（図 1 3 2 - 2 0（2 2）参照）。このような構成により、パトランプの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。

【 1 2 4 2 】

また本例では、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、図 1 3 2 - 1 9（1 3）に示すようにキャラクタを表示することなくパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を点灯態様で表示し、その後、図 1 3 2 - 1 9（1 4）～（1 6）に示すようにパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を点灯態様で表示し、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 を喜ぶ 30  
 態様で表示する。一方で、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、図 1 3 2 - 2 0（2 2）に示すようにパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を非点灯態様で表示し、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 を残念がる態様で表示する。このような構成により、当選の告知の際に、キャラクタを表示することなく点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示されるため、告知内容をわかりやすくすることができる。

【 1 2 4 3 】

また本例では、抽選の結果が当選である場合、図 1 3 2 - 1 9（1 3）に示す場面の後、図 1 3 2 - 1 9（1 4）に示す場面の前に第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 を告知前シーンと同じ表情の態様で表示し、その後第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 を驚く表情の態様（図 1 3 2 - 1 9（1 4））、喜ぶ表情の態様（図 1 3 2 - 1 9（1 5））、喜ぶ動作を行う態様（図 1 3 2 - 1 9（1 6））の順に表示するようにしてもよい。このような構成により、キャラクタの表情が遊技者に抱いてほしい表情の遷移となっ 40  
 ているため、遊技者が同調して喜びやすい環境を提供することができる。

【 1 2 4 4 】

また本例では、画像表示装置 5 の背景画像は、告知前シーンにおいて第 1 色（本例では白基調の配色）であり、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、第 1 色とは異なる系統の色（本例では赤基調の配色）となり、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、第 1 色と同系統の色（本例では白基調の配色）となる。このような構成により、背景色の变化から当選、非当選を認識しやすくなる。 50

【 1 2 4 5 】

また本例では、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示をパトランプ画像 006 I W G 01 が視認可能な位置に表示する。具体的には、図 132 - 17 (12)、図 132 - 18 (12') に示すように、プッシュボタン画像 006 I W G 02 と「押せ!」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像 006 I W G 01 と重ならない位置(または少なくともパトランプ画像 006 I W G 01 の一部が視認可能な状態で重なる位置)に表示する。そして、抽選の結果が当選である場合、動作促進表示が表示される動作促進期間に遊技者の動作が行われると、パトランプ画像 006 I W G 01 を点灯態様で表示する。具体的には、図 132 - 17 (12) に示す状態においてプッシュボタン 31B の押下操作が行われると、または図 132 - 18 (12') に示す状態においてプッシュボタン 31B の連打操作(具体的には実行条件を満たす連打操作)が行われると、図 132 - 19 (13) に示す状態に遷移してパトランプ画像 006 I W G 01 が点灯態様で表示される。このような構成により、パトランプの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また動作促進表示をパトランプが視認可能な位置に表示することで、パトランプの存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。

10

## 【1246】

また本例では、動作促進表示は、動作を行う対象を模した画像促進表示と、文字による文字促進表示とを含む。具体的には、図 132 - 17 (12)、図 132 - 18 (12')、図 132 - 27 に示すように、プッシュボタン画像 006 I W G 02 と「押せ!」や「連打」の文字表示とを含む。そして、画像促進表示および文字促進表示のいずれもパトランプを完全被覆しないように表示する。具体的には、図 132 - 17 (12)、図 132 - 18 (12') に示すように、プッシュボタン画像 006 I W G 02 と「押せ!」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像 006 I W G 01 と重ならない位置(または少なくともパトランプ画像 006 I W G 01 の一部が視認可能な状態で重なる位置)に表示する。このような構成により、パトランプ画像 006 I W G 01 に常に注目させることができる。

20

## 【1247】

また本例では、パトランプ画像 006 I W G 01 を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後キャラクタの音声を出力する。具体的には、図 132 - 19 (13) に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後、図 132 - 19 (14) ~ (16) に示すようにキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」という各キャラクタボイスを出力する。このような構成により、告知音とキャラクタの音声とを順に出力することにより、当選を盛り上げることができる。

30

## 【1248】

また本例では、抽選の結果が非当選である場合、パトランプ画像 006 I W G 01 を非点灯態様で表示することに対応する音を出力せず、キャラクタの音声を出力する。例えば、図 132 - 20 (22) に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 を非点灯態様で表示することに対応する音は出力せず、キャラクタに対応する声色のキャラクタボイス「ざんねーん、次はがんばろー!」を出力する。このような構成により、告知音の出力の有無によりパトランプ画像 006 I W G 01 の態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がりが過ぎってしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

40

## 【1249】

告知音やキャラクタの音声出力される期間については、例えば、図 132 - 19 (13) に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力する期間は、図 132 - 19 (14) ~ (16) に示すようにキャラクタの音声として「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」の各キャラクタボイスを出力する期間よりも長く、図 132 - 19 (14) ~ (16) に示すように、大当たり時にキャラクタ

50

に対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」といった各キャラクタボイスを出力する期間は、図132-20(22)に示すように、はずれ時にキャラクタに対応する声色で「ざんねーん、次はがんばろー!」というキャラクタボイスを出力する期間よりも長くなるようにしてもよい。このような構成により、告知音の出力により告知をアピールすることができ、当選を盛り上げることができるとともに、告知音の出力の有無によりパトランプ画像006IWG01の態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がりが過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

#### 【1250】

なお本例では、図132-17(12)または図132-18(12')に示す場面の後、大当たりとなるスーパーリーチ(パトパトあたっく)が実行されている場合には、第2味方キャラクタ画像006IWC02が表示されずパトランプ画像006IWG01のみが一旦表示される場面があるのに対して、はずれとなるスーパーリーチ(パトパトあたっく)が実行されている場合には、そのような場面が設けられていないが、例えば図132-40に示すように、そのような場面を設けるようにしてもよい。

#### 【1251】

図132-40は、非当選時に表示されるパトランプ画像に関する変形例を示す説明図である。図132-40に示す変形例では、図132-17(12)または図132-18(12')に示す場面の後、第2味方キャラクタ画像006IWC02が表示されず、非点灯態様のパトランプ画像006IWG01のみが表示される(図132-40(1))。

#### 【1252】

次いで、図132-20(22)と同様に、画像表示装置5において、非点灯態様のパトランプ画像006IWG01を身にまとった第2味方キャラクタ画像006IWC02が残念がる態様で表示される(図132-40(2))。またこのとき、非点灯態様のパトランプ画像006IWG01を身にまとった第2味方キャラクタ画像006IWC02が残念がる態様で表示されることに連動して、キャラクタに対応する声色の「ざんねーん、次はがんばろー!」というキャラクタボイス音がスピーカ8L、8Rから出力される。その後、図132-20(23)、(24)と同様の演出表示が実行される(図132-40(3)、(4))。

#### 【1253】

図132-40に示す変形例を適用する場合には、パトランプ画像006IWG01の大きさは、点灯態様で表示されるときの方が、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非点灯態様で表示されるときよりも大きい。具体的には、図132-19(13)に示す当り告知後の点灯態様のパトランプ画像006IWG01の方が、図132-40(1)に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像006IWG01よりも表示サイズが大きい。また、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非点灯態様で表示されるときの方が、告知前シーンにおいて非点灯態様で表示されるときよりも大きい。具体的には、図132-40(1)に示すはずれ告知後の非告知態様のパトランプ画像006IWG01の方が、図132-17(12)、図132-18(12')に示す告知前シーンにおける非告知態様のパトランプ画像006IWG01よりも表示サイズが大きい。このような構成により、当選の告知をする際のパトランプを大きく見せることで、好適に当選をアピールすることができる。また非点灯態様であっても、非当選を告知する際に告知前シーンよりも大きく見せることで、非当選であることを認識しやすくすることができる。

#### 【1254】

(スーパーリーチ(パワフルRUSH)演出)

次に、高確率状態においてスーパーリーチの一つとして実行されるスーパーリーチ(パワフルRUSH)演出について説明する。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 5 5 】

図 1 3 2 - 2 1 ~ 図 1 3 2 - 2 4 は、高確率状態かつ演出モード「パワフル R U S H」であるときに実行されるスーパーリーチ（パワフル R U S H）の具体例を示す説明図である。大当り遊技状態が終了する際に演出モード「パワフル R U S H」が選択された場合には、大当り遊技状態の終了後、高確率状態の遊技が開始されると、図 1 3 2 - 2 1（1）に示すように演出モード「パワフル R U S H」のタイトル表示が行われる。図 1 3 2 - 2 1（1）に示す例では、画像表示装置 5 の表示領域中央にて「パワフル R U S H」の文字表示が表示され、表示領域左下部および右下部にそれぞれ第 2 ミニキャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 5 が表示されている。

## 【 1 2 5 6 】

次いで、図 1 3 2 - 2 1（2）に示すように画像表示装置 5 の背景画像がパワフル R U S H 用の背景画像に切り替えられ、表示領域中央部に飾り図柄（前回変動の表示結果「2 2 2」）が表示される。また、図 1 3 2 - 2 1（2）に示す例では、高確率状態に制御される変動回数の上限が 1 0 0 回と定められているため、画像表示装置 5 の表示領域右下部には、高確率状態での残り変動回数を示す残変動回数表示「残 1 0 0 回」が表示されている。

## 【 1 2 5 7 】

次いで、変動パターン P A 1 - 2（短縮変動）はずれの変動表示が開始されると、画像表示装置 5 の表示領域中央部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とがそれぞれ変動表示される演出表示が行われる（図 1 3 2 - 2 1（3））。そして、画像表示装置 5 の表示領域右下部の飾り図柄と、表示領域中央上部の小図柄とが、はずれ図柄「1 5 4」の組み合わせでそれぞれ表示される（図 1 3 2 - 2 1（4））。またこのとき、画像表示装置 5 において残変動回数表示「残 9 9 回」と表示される。

## 【 1 2 5 8 】

次いで、変動パターン P A 2 - 4（スーパーリーチ B）または変動パターン P B 2 - 4（スーパーリーチ B）にもとづく変動表示が開始されると（図 1 3 2 - 2 1（5））、画像表示装置 5 において、第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 と文字表示「この気配！？」を含むカットイン画像が表示され（図 1 3 2 - 2 1（6））、さらに第 1 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 1 と文字表示「この先に・・・」を含むカットイン画像が重畳表示され（図 1 3 2 - 2 1（7））、その後、カットイン画像が消える演出表示が行われる（図 1 3 2 - 2 1（8））。この後にスーパーリーチ（パワフル R U S H）が開始されるため、図 1 3 2 - 2 1（6）～（8）の演出は、スーパーリーチ（パワフル R U S H）が実行されることを示唆する演出であるといえる。

## 【 1 2 5 9 】

次いで、左右飾り図柄「2」でリーチ状態となり（図 1 3 2 - 2 2（9））、中飾り図柄「1」と「2」とが表示された状態となると（図 1 3 2 - 2 2（10））、動作促進表示として押しボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 と文字表示「押せ！」とが表示される（図 1 3 2 - 2 2（11））。

## 【 1 2 6 0 】

そして、図 1 3 2 - 2 2（11）に示すように遊技者の動作を促す動作促進表示が表示された後、押下操作が行われると（または動作促進期間が終了すると）、変動パターン P B 2 - 4（スーパーリーチ B）大当りに基づいてスーパーリーチ（パワフル R U S H）が実行されている場合には、図 1 3 2 - 2 2（12）に示すように、大当り図柄「2 2 2」が仮停止表示される。一方、変動パターン P A 2 - 4（スーパーリーチ B）はずれに基づいてスーパーリーチ（パワフル R U S H）が実行されている場合には、図 1 3 2 - 2 2（13）に示すように、はずれ図柄「2 1 2」が仮停止表示され、その後、図 1 3 2 - 2 2（14）に示すように、はずれ図柄「2 1 2」が停止表示される。

## 【 1 2 6 1 】

ここで、スーパーリーチ（パワフル R U S H）において押しボタン 3 1 B の連打操作が求められる変形例について説明する。図 1 3 2 - 2 3 は、スーパーリーチ（パワフル

10

20

30

40

50

RUSH)において連打操作が求められる変形例を示す説明図である。図132-23に示す変形例では、図132-21(8)の場面の後、図132-23(15)に示すように、文字表示「FEVER」が表示されるとともに、文字表示「FEVER」に重畳して文字表示「連打チャレンジ」「FEVERを光らせる」を含む光のエフェクト画像が表示される。次いで、第2味方キャラクタ画像006IWC02とともに、遊技者にプッシュボタン31Bの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像006IWG02と文字表示「連打」とが表示され、連打操作に応じて文字表示「FEVER」の文字が光る態様に変化する演出表示が行われる(図132-23(16))。図132-23(16)に示す場面では、文字表示「FEVER」のうち「F」の文字だけ光る態様に変化している。

10

#### 【1262】

そして、変動パターンPB2-4(スーパーリーチB)大当りに基づいてスーパーリーチ(パワフルRUSH)が実行されている場合には、実行条件を満たす連打操作が行われたことに応じて(または動作促進期間の終了に応じて)、文字表示「FEVER」の全ての文字が光る態様に変化するとともに第2味方キャラクタ画像006IWC02が喜ぶ態様で表示される演出表示が行われる(図132-23(17))。一方、変動パターンPA2-4(スーパーリーチB)はずれに基づいてスーパーリーチ(パワフルRUSH)が実行されている場合には、動作促進期間の終了に応じて、文字表示「FEVER」の全ての文字が光っていない態様となるとともに第2味方キャラクタ画像006IWC02が残念がる態様で表示される演出表示が行われる(図132-23(18))。そして、はずれ図柄「212」が仮停止表示され(図132-23(19))、その後、はずれ図柄「212」が停止表示される(図132-23(20))。なお、図132-23に示すスーパーリーチ(パワフルRUSH)においてプッシュボタン31Bの連打操作が求められる変形例では、図132-21(8)に示す全ての飾り図柄が変動表示されている場面の後、図132-23(15)に示す文字表示「連打チャレンジ」等が表示される場面に遷移するようになっているが、このような構成に限らず、例えば、図132-21(8)に示す全ての飾り図柄が変動表示されている場面の後、左右の飾り図柄が揃うリーチ態様となり、その後、図132-23(15)に示す文字表示「連打チャレンジ」等が表示される場面に遷移するようにしてもよい。またこの場合、連打チャレンジ中に縮小された飾り図柄をリーチ態様で表示するようにしてもいい。

20

30

#### 【1263】

図132-22(12)または図132-23(17)に示す大当り報知が行われた場合には、画像表示装置5において放射模様の背景画像が表示され、可動体32が初期位置から画像表示装置5前面の演出位置に移動する可動体演出が実行される(図132-24(21))。次いで、可動体32が画像表示装置5前面の演出位置で所定期間停止し(図132-24(22))、その後、可動体32が演出位置から初期位置に戻る制御が行われる(図132-24(23))。

#### 【1264】

次いで、画像表示装置5の表示領域左下部および右下部にそれぞれ第2ミニキャラクタ画像006IWC05が表示されるとともに、表示領域中央にて大当り図柄「222」が表示され(図132-24(24))、この大当り図柄「222」が徐々に拡大表示され(図132-24(25))、やがて画像表示装置5の表示領域全体を覆うほどに拡大表示される(図132-24(26))。その後、画像表示装置5において、通常サイズの大当り図柄「222」が仮停止表示され(図132-24(27))、最終的に大当り図柄「222」が停止表示される(図132-24(28))。

40

#### 【1265】

(高確率状態で実行されるファンファーレ演出)

次いで、高確率状態において実行されるファンファーレ演出について説明する。図132-25~図132-26は、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の具体例を示す説明図である。

50

## 【 1 2 6 6 】

高確率状態で大当たりとなると、例えば図 1 3 2 - 1 9 ( 2 1 ) や図 1 3 2 - 2 4 ( 2 8 ) に示すように大当たり図柄の停止表示された後に、ファンファーレ演出が開始される。高確率状態において実行されるファンファーレ演出では、まず画像表示装置 5 において、放射模様の背景画像が表示されるとともに、表示領域右上部で「右打ち」の文字表示と右向きの矢印とが表示される。そして、画像表示装置 5 の表示領域上部側から文字表示「超」が現れ ( 図 1 3 2 - 2 5 ( 1 ) )、その後、文字表示「超」が表示領域中央まで移動する演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 5 ( 2 ) )。

## 【 1 2 6 7 】

次いで、画像表示装置 5 において、文字表示「パワフル」が拡大されて、その一部が表示領域からはみ出すように表示される演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 3 ) )。次いで、画像表示装置 5 において、文字表示「パワフル」の全体が表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 4 ) )。

## 【 1 2 6 8 】

次いで、画像表示装置 5 の表示領域下部側から文字表示「BONUS」の一部が現れ ( 図 1 3 2 - 2 5 ( 5 ) )、その後、文字表示「BONUS」が表示領域中央まで移動して全体が表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 5 ( 6 ) )。

## 【 1 2 6 9 】

次いで、画像表示装置 5 において、文字表示「超」「パワフル」「BONUS」が拡大されて、それぞれ一部が表示領域からはみ出すように表示される演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 5 ( 7 ) )。その後、画像表示装置 5 において、文字表示「超」「パワフル」「BONUS」の全体がそれぞれ表示領域に収まるように表示される演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 5 ( 8 ) )。

## 【 1 2 7 0 】

次いで、画像表示装置 5 において、表示中の画像の色を反転させる演出表示が行われ ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 9 ) )、その後再度、表示中の画像の色を反転させる ( すなわち元に戻す ) 演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 0 ) )。

## 【 1 2 7 1 】

次いで、画像表示装置 5 の表示領域左部側から右向きの矢印を模した矢印画像の一部が現れ ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 1 ) )、文字表示「超」「パワフル」「BONUS」に重畳する形態で ( すなわち文字表示「超」「パワフル」「BONUS」よりも上位レイヤで )、表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 2 ) )。また矢印画像には「右打ち」の文字が重ねられている。

## 【 1 2 7 2 】

次いで、画像表示装置 5 において、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 3 ) )、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が行われる ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 4 ) )。その後、矢印画像の後端が表示領域左端に到達すると、再び表示領域右部側に向かって移動する演出表示が行われ ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 5 ) )、矢印画像の先端が表示領域右端に到達すると、表示領域右端にぶつかって跳ね返るように表示領域左部側に向かって移動する演出表示が繰り返される ( 図 1 3 2 - 2 6 ( 1 6 ) )。

## 【 1 2 7 3 】

( 演出期間 )

次いで、各演出の演出期間について説明する。図 1 3 2 - 2 8 は、スーパーリーチ ( バトル ) で大当たりとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図 1 3 2 - 2 8 に示す ( 2 5 ) ~ ( 3 7 ) の各場面は、図 1 3 2 - 8 ( 2 5 ) ~ ( 3 1 )、図 1 3 2 - 9 ( 3 2 ) ~ ( 3 7 ) に示す場面にそれぞれ対応する。なお、図 1 3 2 - 2 8 に示す ( 2 6 a ) の場面は、図 1 3 2 - 8 ( 2 6 ) の後、図 1 3 2 - 8 ( 2 7 ) の前に相当する場面である。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 7 4 】

図 1 3 2 - 2 8 に示すように、スーパーリーチ（バトル）で大当たりとなる場合には、（ 2 5 ）～（ 2 6 a ）に示す可動体演出が行われる役物動作期間が 1 . 7 秒間であり、（ 2 7 ）～（ 2 8 ）に示す敵キャラクタを倒す演出期間が 5 秒間、（ 2 9 ）～（ 3 7 ）に示す大当たり図柄が停止表示される図柄出し期間が 3 . 8 秒間となっている。

## 【 1 2 7 5 】

図 1 3 2 - 2 9 は、スーパーリーチ（パワフル R U S H ）で大当たりとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図 1 3 2 - 2 9 に示す（ 1 1 ）～（ 2 8 ）の各場面は、図 1 3 2 - 2 2 （ 1 1 ）～（ 1 2 ）、図 1 3 2 - 2 4 （ 2 1 ）～（ 2 8 ）示す場面にそれぞれ対応する。

10

## 【 1 2 7 6 】

図 1 3 2 - 2 9 に示すように、スーパーリーチ（パワフル R U S H ）で大当たりとなる場合には、（ 1 1 ）に示す動作促進期間が 3 秒間、（ 1 2 ）に示す大当たり図柄が揃う（大当たりを告知する）期間が 1 秒間、（ 2 1 ）～（ 2 3 ）に示す役物動作期間が 2 . 2 秒間、（ 2 4 ）～（ 2 8 ）に示す大当たり図柄が停止表示される図柄出し期間が 3 . 8 秒間となっている。

## 【 1 2 7 7 】

図 1 3 2 - 3 0 は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当たりとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図 1 3 2 - 3 0 に示す（ 8 ）～（ 2 1 ）の各場面は、図 1 3 2 - 1 7 （ 8 ）～（ 1 2 ）、図 1 3 2 - 1 9 （ 1 3 ）～（ 2 1 ）示す場面にそれぞれ対応する。なお、図 1 3 2 - 3 0 には、動作促進期間にプッシュボタン 3 1 B の押下操作が行われなかった例が示されている。

20

## 【 1 2 7 8 】

図 1 3 2 - 3 0 に示すように、スーパーリーチ（パトパトあたっく）で大当たりとなる場合には、（ 8 ）に示すタイトル報知期間が 2 秒間、（ 9 ）～（ 1 1 ）に示す導入期間が 5 . 5 秒間、（ 1 2 ）に示す動作促進期間が 3 秒間、（ 1 3 ）～（ 2 1 ）に示す大当たりを告知する（パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様となる）期間が 7 . 5 秒間となっている。

## 【 1 2 7 9 】

本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）においてパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を点灯態様で表示している期間の方が、スーパーリーチ（パワフル R U S H ）において可動体 3 2 を動作させている期間よりも長い。具体的には、図 1 3 2 - 3 0 に示すパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される期間（ 7 . 5 秒間）の方が、図 1 3 2 - 2 9 に示す役物動作期間（ 2 . 2 秒）よりも長い。このような構成により、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を印象付けることができる。

30

## 【 1 2 8 0 】

また本例では、スーパーリーチ（パワフル R U S H ）の演出期間およびスーパーリーチ（パトパトあたっく）の演出期間は、それぞれエピローグ期間（例えば、遊技者に対する大当たり報知が行われてから図柄確定までの祝福・余韻期間、スーパーリーチ演出の結末シーンが再生されたりする期間）を含む。そして、スーパーリーチ（パワフル R U S H ）のエピローグ期間では、図 1 3 2 - 2 4 （ 2 4 ）～（ 2 8 ）、図 1 3 2 - 2 9 （ 2 4 ）～（ 2 8 ）に示すように、可動体 3 2 が初期位置に位置し、第 2 ミニキャラクタ 0 0 6 I W C 0 5 と大当たり図柄となる飾り図柄の組み合わせ「 2 2 2 」が表示される。一方、スーパーリーチ（パトパトあたっく）のエピローグ期間では、図 1 3 2 - 1 9 （ 1 7 ）～（ 2 1 ）、図 1 3 2 - 3 0 （ 1 7 ）～（ 2 1 ）に示すように、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示されている状態で、大当たり図柄となる飾り図柄の組み合わせ「 2 2 2 」が表示される。このような構成により、スーパーリーチ（パワフル R U S H ）とスーパーリーチ（パトパトあたっく）とでエピローグ期間の演出が互いに異なるため、それぞれ印象付けることができる。特にスーパーリーチ（パトパトあたっく）のエピローグ期間では、

40

50

パトランプ画像 006 I W G 01 が点灯態様で表示されている状態で大当り図柄が表示されることにより、スーパーリーチ（パトパトあたっく）での当選を印象付けることができる。

#### 【1281】

図132-31は、各スーパーリーチではずれとなる場合の各演出期間の一例を示す説明図である。図132-31(A)は、スーパーリーチ（バトル）ではずれとなる例であり、図132-31(A)に示す(42)～(43)の各場面は、図132-10(42)～(43)示す場面にそれぞれ対応する。また、図132-31(B)は、スーパーリーチ（パワフルRUSH）ではずれとなる例であり、図132-31(B)に示す(18)～(20)の各場面は、図132-23(18)～(20)示す場面にそれぞれ対応する。また、図132-31(C)は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）ではずれとなる例であり、図132-31(C)に示す(22)～(24)の各場面は、図132-20(22)～(24)示す場面にそれぞれ対応する。

10

#### 【1282】

図132-31(A)に示すようにスーパーリーチ（バトル）ではずれとなる場合には、(42)～(43)の各場面で1.5秒間のはずれ報知が行われる。また、図132-31(B)に示すようにスーパーリーチ（パワフルRUSH）ではずれとなる場合には、(18)～(20)の各場面で3.5秒間のはずれ報知が行われる。また、図132-31(C)に示すようにスーパーリーチ（パトパトあたっく）ではずれとなる場合には、(22)～(24)の各場面で4秒間のはずれ報知が行われる。

20

#### 【1283】

次に、スーパーリーチ（パワフルRUSH）について、所定の動作が行われるタイミングに応じた演出期間について説明する。図132-32は、スーパーリーチ（パワフルRUSH）大当りにおいて押しボタン31Bの押下操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。

#### 【1284】

図132-32(A)は、図132-22(11)に示す押しボタン31の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、直ちに（約0秒後）押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約7.4秒間となり、そのうち図132-24(27)に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約4秒間となる。

30

#### 【1285】

図132-32(B)は、図132-22(11)に示す押しボタン31の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約1秒後に押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約6.4秒間となり、そのうち図132-24(27)に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約3秒間となる。

#### 【1286】

図132-32(C)は、図132-22(11)、図132-29(11)に示す押しボタン31の押下操作を促す動作促進期間において、押下操作が行われなかった場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約4.4秒間となり、そのうち図132-24(27)、図132-29(27)に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約1秒間となる。このように本例では、押しボタン31の押下操作が行われるか否か、押下操作が行われる場合にはそのタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、図柄揺れ期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

40

#### 【1287】

図132-33は、スーパーリーチ（パワフルRUSH）大当りの変形例においてプッ

50

シュボタン 3 1 B の連打操作により告知が行われるタイミングに応じた飾り図柄の揺れ表示期間の例を示す説明図である。

【 1 2 8 8 】

図 1 3 2 - 3 3 ( A ) は、図 1 3 2 - 2 2 ( 1 6 ) に示すプッシュボタン 3 1 の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約 1 秒後に連打操作が実行条件を満たして（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われて）告知が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約 7 . 4 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 2 4 ( 2 7 ) に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約 4 秒間となる。

【 1 2 8 9 】

図 1 3 2 - 3 3 ( B ) は、図 1 3 2 - 2 2 ( 1 6 ) に示すプッシュボタン 3 1 の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約 4 秒後に告知が行われた例（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われず動作促進期間の終了時に告知が行われた例）であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間は約 4 . 4 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 2 4 ( 2 7 ) に示す大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間は約 1 秒間となる。このように本例では、告知が行われたタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、大当り図柄の仮停止表示を行う図柄揺れ期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、図柄揺れ期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

【 1 2 9 0 】

次に、スーパーリーチ（パトパトあたっく）について、所定の動作が行われるタイミングに応じた演出期間について説明する。図 1 3 2 - 3 4 は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいてプッシュボタン 3 1 B の押下操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。

【 1 2 9 1 】

図 1 3 2 - 3 4 ( A ) は、図 1 3 2 - 1 7 ( 1 2 ) に示すプッシュボタン 3 1 の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、直ちに（約 0 秒後）押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が表示される）は約 1 0 . 5 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) に示す点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間は約 5 秒間となる。

【 1 2 9 2 】

図 1 3 2 - 3 4 ( B ) は、図 1 3 2 - 1 7 ( 1 2 ) に示すプッシュボタン 3 1 の押下操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約 1 秒後に押下操作が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が表示される）は約 9 . 5 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) に示す点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間は約 4 秒間となる。

【 1 2 9 3 】

図 1 3 2 - 3 4 ( C ) は、図 1 3 2 - 1 7 ( 1 2 )、図 1 3 2 - 3 0 ( 1 2 ) に示すプッシュボタン 3 1 の押下操作を促す動作促進期間において、押下操作が行われなかった場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が表示される）は約 7 . 5 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 )、図 1 3 2 - 3 0 ( 1 3 ) に示す点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間は約 2 秒間となる。

【 1 2 9 4 】

本例では、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りにおいて、動作促進期間が終了する前に遊技者の動作が行われた場合、動作促進期間の残り期間分、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される期間が延長されるように構成されている。具体的に

10

20

30

40

50

は、図 1 3 2 - 3 4 に示すように、動作促進期間の開始後、直ちに（約 0 秒後）押下操作を行った場合には、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される期間が約 1 0 . 5 秒間となり、約 1 秒後にボタンを押した場合には、約 9 . 5 秒間となり、ボタンを押さずに 3 秒間の動作促進期間が経過した場合には、約 7 . 5 秒間となる。このような構成により、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される期間が長くなるため、より遊技者を祝福の余韻に浸らせることができるとともに、積極的に操作を行う動機付けを行うことができる。また本例では、プッシュボタン 3 1 の押下操作が行われるか否か、押下操作が行われる場合にはそのタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

10

## 【 1 2 9 5 】

図 1 3 2 - 3 5 は、スーパーリーチ（パトパトあたっく）大当りの変形例においてプッシュボタン 3 1 B の連打操作により告知が行われるタイミングに応じた演出期間の例を示す説明図である。

## 【 1 2 9 6 】

図 1 3 2 - 3 5 ( A ) は、図 1 3 2 - 1 8 ( 1 2 ' ) に示すプッシュボタン 3 1 の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約 1 秒後に連打操作が実行条件を満たして（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われて）告知が行われた場合の例であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が表示される）は約 9 . 4 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) に示す点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間は約 4 秒間となる。

20

## 【 1 2 9 7 】

図 1 3 2 - 3 5 ( B ) は、図 1 3 2 - 1 8 ( 1 2 ' ) に示すプッシュボタン 3 1 の連打操作を促す動作促進期間において、動作促進期間の開始後、約 4 秒後に告知が行われた例（すなわち実行条件を満たす連打操作が行われず動作促進期間の終了時に告知が行われた例）であり、この場合には、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間（この期間は常に点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が表示される）は約 6 . 5 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) に示す点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間は約 1 秒間となる。このように本例では、告知が行われたタイミングに応じて、その後の演出期間が異なるが、点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間を異ならせることで演出期間を調整している。すなわち、点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間のみ長さが変化し、その他の演出期間は常に共通の長さとなるように構成されている。このような構成により、演出制御が複雑になることを防ぐことができる。

30

## 【 1 2 9 8 】

図 1 3 2 - 3 6 は、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。図 1 3 2 - 3 6 に示す ( 1 ) ~ ( 2 1 ) の各場面は、図 1 3 2 - 1 1 ( 1 ) ~ ( 8 )、図 1 3 2 - 1 2 ( 9 ) ~ ( 1 6 )、図 1 3 2 - 1 3 ( 1 7 ) ~ ( 2 1 ) に示す場面にそれぞれ対応する。図 1 3 2 - 3 6 に示すように、低確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間は 1 4 秒間である。

40

## 【 1 2 9 9 】

図 1 3 2 - 3 7 は、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間の具体例を示す説明図である。図 1 3 2 - 3 7 に示す ( 1 ) ~ ( 1 6 ) の各場面は、図 1 3 2 - 2 5 ( 1 ) ~ ( 8 )、図 1 3 2 - 2 6 ( 9 ) ~ ( 1 6 ) に示す場面にそれぞれ対応する。図 1 3 2 - 3 7 に示すように、高確率状態において実行されるファンファーレ演出の演出期間は 1 1 秒間である。

## 【 1 3 0 0 】

50

本例では、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおいてタイトル報知が行われるタイトル報知期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い。具体的には、図132-30に示すようにパトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示される期間(7.5秒間)は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間(2秒間)よりも長く、図132-37に示すようにファンファーレ期間(11秒間)よりも短い。このような構成により、パトランプが点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

#### 【1301】

また本例では、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおける動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い。具体的には、図132-30に示すようにパトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示される期間(7.5秒間)は、動作促進期間(3秒間)よりも長く、図132-37に示すようにファンファーレ期間(11秒間)よりも短い。このような構成により、パトランプが点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

#### 【1302】

なお本例では、図132-19に示すように、所定の操作が行われてから(または動作促進期間が経過してから)大当り図柄が停止表示されるまで、常にパトランプが点灯態様で表示されるように構成されているが、このような構成に限らず、所定の操作が行われると(または動作促進期間が経過すると)、点灯態様のパトランプが所定期間表示され、その後はパトランプが表示されない期間がある(例えば仮停止表示されている大当り図柄のみ表示される)ようにしてもよい。この場合にも、パトランプが点灯態様で表示される期間は、告知前シーンにおけるタイトル報知期間や動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短くすることで、各期間の役割を好適に保つことができる。

#### 【1303】

次に、スーパーリーチ(パトパトあたっく)演出の変形例について説明する。図132-38は、動作促進期間前に集光エフェクト演出が実行される変形例の具体例を示す説明図である。

#### 【1304】

図132-38には、スーパーリーチ(パトパトあたっく)における、押しボタン画像006IWG02を含む動作促進表示が表示される場面(図132-17(12)または図132-18(12'))に相当する)の前に、押しボタン画像006IWG02の前段となる表示を行う集光エフェクト演出を実行する例が示されている。

#### 【1305】

図132-38に示す第1の集光エフェクト演出の例では、(11a')(11b')(11c')(12')の順に演出表示が遷移し、連打操作が求められる変形例に適用可能である。第1の集光エフェクト演出の例における図132-38(12')の場面は、図132-18(12')に対応し、図132-38(11a')(11b')(11c')の各場面は、図132-18(11)の後、図132-18(12')の前に挿入される。

#### 【1306】

具体的には、第1の集光エフェクト演出を連打操作が求められる変形例に適用する場合、図132-18(11)の場面の後、図132-38(11a')に示すように、画像表示装置5の表示領域が暗転する(例えば背景が黒色に切り替わる)とともに、パトランプ画像006IWG01を身にまとった第2味方キャラクタ画像006IWC02が表示される演出表示が行われる。このとき、図132-27(1)~(4)に示すように、

#### 【1307】

次いで、図132-38(11b')に示すように、第2味方キャラクタ画像006IWC02に一部重畳して、押しボタン31Bを模した複数(本例では3つ)のミニ押しボタン画像006IWG02aがそれぞれ発光した態様で表示され、1箇所に集ま

10

20

30

40

50

るように移動を開始する演出表示が行われる。なお、これらのプッシュボタン画像は、第2味方キャラクタ画像006IWC02よりも上位レイヤに表示されるが、透過度が高い態様であるため、ミニプッシュボタン画像006IWG02aを透過して下位レイヤの第2味方キャラクタ画像006IWC02を視認可能となっている。

【1308】

次いで、複数のミニプッシュボタン画像006IWG02aが徐々に移動速度を低下させ、図132-38(11c')に示すように、複数のミニプッシュボタン画像006IWG02aが一箇所に集まり、周囲に強く光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。

【1309】

その後、複数のミニプッシュボタン画像006IWG02aが徐々に移動速度を低下させて1つに合体すると、図132-38(12')に示すように、画像表示装置5の表示領域が再び明るくなり、パトランプ画像006IWG01および第2味方キャラクタ画像006IWC02とともに、遊技者にプッシュボタン31Bの連打操作を促す動作促進表示として、プッシュボタン画像006IWG02と文字表示「連打」とが表示される演出表示が行われる。なお、第1の集光エフェクト演出では、図132-38(11a')~(12')に示す期間、図132-27(1)~(4)に示すように第2味方キャラクタ画像006IWC02が左右に移動する態様で表示されるが、このような構成に限らず、例えば、図132-38(11a')~(11c')に示す期間、または図132-38(11a')~(12')に示す期間は、第2味方キャラクタ画像006IWC02は静止し 20  
ている態様で表示され、その次の場面から、第2味方キャラクタ画像006IWC02は左右に移動する態様で表示されるようにしてもよい。また例えば、後述する第2の集光エフェクト演出と同様に、第2味方キャラクタ画像006IWC02は常に静止している態様で表示されるようにしてもよい。

【1310】

図132-38に示す第2の集光エフェクト演出の例では、(11a)(11b)(11c)(12)の順に演出表示が遷移し、押下操作が求められる例に適用可能である。第2の集光エフェクト演出の例における図132-38(12)の場面は、図132-17(12)に対応し、図132-38(11a)(11b)(11c)の各場面は、図132-17(11)の後、図132-17(12)の前に挿入される。 30

【1311】

具体的には、第2の集光エフェクト演出を押下操作が求められる例に適用する場合、図132-17(11)の場面の後、図132-38(11a)に示すように、画像表示装置5の表示領域が暗転する(例えば背景が黒色に切り替わる)とともに、パトランプ画像006IWG01を身にまとった第2味方キャラクタ画像006IWC02が静止状態で表示される演出表示が行われる。

【1312】

次いで、図132-38(11b)に示すように、静止状態で表示される第2味方キャラクタ画像006IWC02に一部重畳して、プッシュボタン31Bを模した複数(本例では3つ)のミニプッシュボタン画像006IWG02aがそれぞれ発光した態様で表示 40  
され、1箇所に集まるように移動を開始する演出表示が行われる。なお、これらのミニプッシュボタン画像006IWG02aは、第2味方キャラクタ画像006IWC02よりも上位レイヤに表示されるが、透過度が高い態様であるため、ミニプッシュボタン画像006IWG02aを透過して下位レイヤの第2味方キャラクタ画像006IWC02を視認可能となっている。

【1313】

次いで、複数のミニプッシュボタン画像006IWG02aが徐々に移動速度を低下させ、図132-38(11c)に示すように、複数のミニプッシュボタン画像006IWG02aが一箇所に集まり、周囲に強く光るエフェクト画像が表示される演出表示が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 1 4 】

その後、複数のミニッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 a が徐々に移動速度を低下させて 1 つに合体すると、図 1 3 2 - 3 8 ( 1 2 ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域が再び明るくなり、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 および第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 とともに、遊技者にッシュボタン 3 1 B の押下操作を促す動作促進表示として、ッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 と文字表示「押せ！」とが表示される演出表示が行われる。

## 【 1 3 1 5 】

本例では、第 2 の集光エフェクト演出が行われる ( 1 1 a ) ( 1 1 b ) ( 1 1 c ) ( 1 2 ) の期間では、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 を身にまとった第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 が静止状態で表示される。つまり、ッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 の前段となる表示 ( 本例では、複数のミニッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 a ) は動作を伴う態様で表示される一方で、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 および第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2 は静止状態で表示される。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

## 【 1 3 1 6 】

次に、集光エフェクト演出を適用する場合の演出期間について説明する。図 1 3 2 - 3 9 は、集光エフェクト演出の演出期間の具体例を示す説明図である。なお、図 1 3 2 - 3 9 には、押下操作が行われなかった場合の例が示されている。

## 【 1 3 1 7 】

図 1 3 2 - 3 9 に示すように、集光エフェクト演出を適用する場合、集光エフェクト演出が行われる期間 ( 例えば図 1 3 2 - 3 8 ( 1 1 a ) ~ ( 1 1 c ) に対応する期間 ) は約 1 秒間である。そして、押下操作が行われなかった場合には、動作促進表示が行われる期間 ( 例えば図 1 3 2 - 3 8 ( 1 2 ) , 図 1 3 2 - 1 7 ( 1 2 ) に対応する期間 ) は約 3 秒間であり、その後の大当り図柄が停止表示されるまでの演出期間 ( この期間は常に点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が表示される ) は約 7 . 5 秒間となり、そのうち図 1 3 2 - 1 9 ( 1 3 ) に示す点灯態様のパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 のみが表示される期間は約 2 秒間となる。

## 【 1 3 1 8 】

本例では、動作促進が行われる前に、図 1 3 2 - 3 8 ( 1 1 a ' ) ~ ( 1 2 ' ) , ( 1 1 3 0 a ) ~ ( 1 2 ) に示すように、複数の光るミニッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 a が合体してッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 が表示される集光エフェクト演出を実行可能である。そして集光エフェクト演出を実行する場合には、集光エフェクト演出が実行されている期間と動作促進期間とを合算した期間よりも、パトランプが点灯態様で表示される期間の方が長くなるように構成されている。具体的には、図 1 3 2 - 3 8 , 図 1 3 2 - 3 9 に示す集光エフェクト演出期間 (  $0 . 1 + 0 . 3 + 0 . 6 = 1$  秒間 ) と図 1 3 2 - 3 9 に示す動作促進期間 ( 3 秒間 ) とを合算した期間 ( 4 秒間 ) よりも、図 1 3 2 - 3 9 に示すパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される期間 ( 7 . 5 秒間 ) の方が長い。このような構成により、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

## 【 1 3 1 9 】

以上に説明したように、本特徴部 0 0 6 I W には、以下に示す遊技機の構成が開示されている。

## 【 1 3 2 0 】

( 手段 1 - 1 ) 本特徴部 0 0 6 I W が開示された遊技機は、遊技を行う遊技機であって、表示手段 ( 例えば、画像表示装置 5 ) を備え、表示手段は、告知前シーン ( 例えば、図 1 3 2 - 1 7 ( 8 ) ~ ( 1 2 ) や図 1 3 2 - 1 8 ( 8 ) ~ ( 1 2 ' ) に相当する演出期間 ) において、告知オブジェクト ( 例えば、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 ) を非告知態様 ( 例えば、非点灯態様 ( 暗い赤色の態様 ) 。図 1 3 2 - 1 5 ( B ) 左側参照 ) で表示し

10

20

30

40

50

、キャラクタ（例えば、第2味方キャラクタ画像006IWC02）を第1表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図132-17（12）、図132-18（12'）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図132-15（B）右側、図132-19（13）参照）で表示し、キャラクタを第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、喜ぶ態様。図132-19（15）、（16）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様（例えば、残念がる態様。図132-20（22）参照）で表示する。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。

10

#### 【1321】

また本特徴部006IWには、以下に示す（手段1-2）～（手段1-5）に示す遊技機の構成が開示されている。

#### 【1322】

（手段1-2）手段1-1において、告知オブジェクトの大きさは、告知態様で表示されるときの方が、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非告知態様で表示されるときよりも大きく（例えば、図132-19（13）に示す当り告知後の点灯態様のパトランプ画像006IWG01の方が、図132-40（1）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像006IWG01よりも表示サイズが大きい）、抽選の結果が非当選である場合に告知前シーンの後に非告知態様で表示されるときの方が、告知前シーンにおいて非告知態様で表示されるときよりも大きい（例えば、図132-40（1）に示すはずれ告知後の非点灯態様のパトランプ画像006IWG01の方が、図132-17（12）、図132-18（12'）に示す告知前シーンにおける非点灯態様のパトランプ画像006IWG01よりも表示サイズが大きい）。このような構成により、当選の告知をする際の告知オブジェクトを大きく見せることで、好適に当選をアピールすることができる。また非告知態様であっても、非当選を告知する際に告知前シーンよりも大きく見せることで、非当選であることを認識しやすくすることができる。

20

#### 【1323】

（手段1-3）手段1-1または手段1-2において、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、キャラクタを表示することなく告知オブジェクトを告知態様で表示し、その後、告知オブジェクトを告知態様で表示し、キャラクタを第2表示態様で表示し（例えば、図132-19（13）に示すようにキャラクタを表示することなくパトランプ画像006IWG01を点灯態様で表示し、その後、図132-19（14）～（16）に示すようにパトランプ画像006IWG01を点灯態様で表示し、第2味方キャラクタ画像006IWC02を喜ぶ態様で表示する）、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第3表示態様で表示する（例えば、図132-20（22）に示すようにパトランプ画像006IWG01を非点灯態様で表示し、第2味方キャラクタ画像006IWC02を残念がる態様で表示する）。このような構成により、当選の告知の際に、キャラクタを表示することなく告知態様の告知オブジェクトのみが表示されるため、告知内容をわかりやすくすることができる。

30

40

#### 【1324】

（手段1-4）手段1-1から手段1-3のいずれかにおいて、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、キャラクタを告知前シーンと同じ表情の態様で表示するとともに告知オブジェクトを告知態様で表示し（例えば、図132-19（13）に示す場面の後、図132-19（14）に示す場面の前に第2味方キャラクタ画像006IWC02を告知前シーンと同じ表情の態様で表示する）、その後キャラクタを驚く表情の態様で表示し、その後キャラクタを喜ぶ表情の態様で表示し、その後キャラクタを喜ぶ動作を行う態様で表示する（例えば、第2味方キャラクタ画像006IWC02を驚く

50

表情の態様（図 1 3 2 - 1 9（1 4））、喜ぶ表情の態様（図 1 3 2 - 1 9（1 5））、喜ぶ動作を行う態様（図 1 3 2 - 1 9（1 6））の順に表示する）。このような構成により、キャラクタの表情が遊技者に抱いてほしい表情の遷移となっているため、遊技者が同調して喜びやすい環境を提供することができる。

【 1 3 2 5 】

（手段 1 - 5）手段 1 - 1 から手段 1 - 4 のいずれかにおいて、表示手段における背景色は、告知前シーンにおいて第 1 色（例えば、白基調の配色）であり、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、第 1 色とは異なる系統の色（例えば、赤基調の配色）となり、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、第 1 色と同系統の色（例えば、白基調の配色）となる。このような構成により、背景色の变化から当選、非当選を認識しやすくなる。 10

【 1 3 2 6 】

また本特徴部 0 0 6 I W には、以下に示す（手段 2 - 1）～（手段 2 - 4）に示す遊技機の構成が開示されている。

【 1 3 2 7 】

（手段 2 - 1）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置 5）を備え、表示手段は、告知オブジェクトおよびキャラクタ（例えば、パトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 および第 2 味方キャラクタ画像 0 0 6 I W C 0 2）を告知前シーン（例えば、図 1 3 2 - 1 7（8）～（1 2）や図 1 3 2 - 1 8（8）～（1 2'）に相当する演出期間）において表示可能であり、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図 1 3 2 - 1 5（B）左側参照）で表示し、キャラクタを第 1 表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図 1 3 2 - 1 7（1 2）、図 1 3 2 - 1 8（1 2'）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図 1 3 2 - 1 5（B）右側、図 1 3 2 - 1 9（1 3）参照）で表示し、キャラクタを第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様（例えば、喜ぶ態様。図 1 3 2 - 1 9（1 5）、（1 6）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第 1 表示態様および第 2 表示態様とは異なる第 3 表示態様（例えば、残念がる態様。図 1 3 2 - 2 0（2 2）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示を告知オブジェクトが視認可能な位置に表示し（例えば、図 1 3 2 - 1 7（1 2）、図 1 3 2 - 1 8（1 2'）に示すように、プッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 と「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する）、抽選の結果が当選である場合、動作促進表示が表示される動作促進期間に遊技者の動作が行われると、告知オブジェクトを告知態様で表示する（例えば、図 1 3 2 - 1 7（1 2）に示す状態においてプッシュボタン 3 1 B の押下操作が行われると、または図 1 3 2 - 1 8（1 2'）に示す状態においてプッシュボタン 3 1 B の連打操作（具体的には実行条件を満たす連打操作）が行われると、図 1 3 2 - 1 9（1 3）に示す状態に遷移してパトランプ画像 0 0 6 I W G 0 1 が点灯態様で表示される）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また動作促進表示を告知オブジェクトが視認可能な位置に表示することで、告知オブジェクトの存在にも動作促進表示の存在にも注目させることができる。 20 30 40

【 1 3 2 8 】

（手段 2 - 2）手段 2 - 1 において、動作促進表示は、動作を行う対象を模した画像促進表示と、文字による文字促進表示とを含み（例えば、図 1 3 2 - 1 7（1 2）、図 1 3 2 - 1 8（1 2'）に示すように、プッシュボタン画像 0 0 6 I W G 0 2 と「押せ！」や「連打」の文字表示とを含む）、表示手段は、画像促進表示および文字促進表示のいずれも告知オブジェクトを完全被覆しないように表示する（例えば、図 1 3 2 - 1 7（1 2）、図 1 3 2 - 1 8（1 2'）、図 1 3 2 - 2 7 に示すように、プッシュボタン画像 0 0 6 I 50

WG02と、「押せ！」や「連打」の文字表示とをパトランプ画像006IWG01と重ならない位置（または少なくともパトランプ画像006IWG01の一部が視認可能な状態で重なる位置）に表示する）。このような構成により、告知オブジェクトに常に注目させることができる。

#### 【1329】

（手段2-3）手段2-1または手段2-2において、表示手段は、画像促進表示の動作と、告知オブジェクトの動作およびキャラクタの動作とが同期しないように表示する（例えば、図132-27に示すように、押しボタン画像006IWG02は、ボタン部が沈んでいない状態（図132-27（1））と沈んでいる状態（図132-27（2））とを繰り返すように動作表示され、パトランプ画像006IWG01および第2味方キャラクタ画像006IWC02は、右への移動（図132-27（1））と左への移動（図132-27（2））とを繰り返すように動作表示され、互いに動作が同期しないように表示される）。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

10

#### 【1330】

（手段2-4）手段2-1から手段2-3のいずれかにおいて、表示手段は、画像促進表示を表示するとき、告知オブジェクトおよびキャラクタを静止表示し、画像促進表示を動作を伴う態様で表示する（例えば、図132-38（11a）～（12）に示すように、パトランプ画像006IWG01および第2味方キャラクタ画像006IWC02を静止状態で表示する一方、押しボタン画像006IWG02の前段となる複数のミニ押しボタン画像006IWG02aは動作を伴う態様で表示される）。このような構成により、いずれの表示にも注目させることができる。

20

#### 【1331】

また本特徴部006IWには、以下に示す（手段3-1）～（手段3-2）に示す遊技機の構成が開示されている。

#### 【1332】

（手段3-1）遊技を行う遊技機であって、表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、表示手段は、告知前シーン（例えば、図132-17（8）～（12）や図132-18（8）～（12'）に相当する演出期間）において、告知オブジェクト（例えば、パトランプ画像006IWG01）を非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図132-15（B）左側参照）で表示し、キャラクタ（例えば、第2味方キャラクタ画像006IWC02）を第1表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図132-17（12）、図132-18（12'）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様））。図132-15（B）右側、図132-19（13）参照）で表示し、キャラクタを第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、喜ぶ態様。図132-19（15）、（16）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様（例えば、残念がる態様。図132-20（22）参照）で表示し、告知前シーンにおいて、タイトル報知を行い（例えば、図132-17（8）、図132-18（8）に示すタイトル報知を行う）、告知オブジェクトが告知態様で表示される告知期間は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い（例えば、図132-30に示すようにパトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示される期間（7.5秒間）は、タイトル報知が行われるタイトル報知期間（2秒間）よりも長く、図132-37に示すようにファンファーレ期間（11秒間）よりも短い）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

30

40

#### 【1333】

50

(手段 3 - 2) 手段 3 - 1 において、タイトル報知として表示されるタイトル表示は、告知オブジェクトに対応する画像と告知オブジェクトに関する文字表示とを含み(例えば、図 132 - 17 (8), 図 132 - 18 (8) に示すように、タイトル報知として表示されるタイトル表示は、パトランプ画像 006 I W G 01 に対応する 3 つの演出画像と、パトランプに関連する「パトパト」の文字表示とを含む)、告知オブジェクトに関する文字表示は、他の文字表示よりも強調して表示される(例えば、図 132 - 17 (8), 図 132 - 18 (8) に示すように、文字表示「パトパト」は文字表示「プッシュチャンス」よりも大きく表示される。また例えば、文字表示「パトパト」のみエフェクト表示が付されたり、動作したりするようにしてもよい)。このような構成により、告知オブジェクトを遊技者に強く認識させることができる。

10

#### 【1334】

また本特徴部 006 I W には、以下に示す(手段 4 - 1) ~ (手段 4 - 3) に示す遊技機の構成が開示されている。

#### 【1335】

(手段 4 - 1) 遊技を行う遊技機であって、表示手段(例えば、画像表示装置 5)を備え、表示手段は、告知前シーン(例えば、図 132 - 17 (8) ~ (12) や図 132 - 18 (8) ~ (12') に相当する演出期間)において、告知オブジェクト(例えば、パトランプ画像 006 I W G 01)を非告知態様(例えば、非点灯態様(暗い赤色の態様)。図 132 - 15 (B) 左側参照)で表示し、キャラクタ(例えば、第 2 味方キャラクタ画像 006 I W C 02)を第 1 表示態様(例えば、期待に満ちた表情)で表示し(例えば、図 132 - 17 (12), 図 132 - 18 (12') 参照)、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様(例えば、点灯態様(赤く光る態様)。図 132 - 15 (B) 右側、図 132 - 19 (13) 参照)で表示し、キャラクタを第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様(例えば、喜ぶ態様。図 132 - 19 (15), (16) 参照)で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第 1 表示態様および第 2 表示態様とは異なる第 3 表示態様(例えば、残念がる態様。図 132 - 20 (22) 参照)で表示し、告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進を行い(例えば、図 132 - 17 (12), 図 132 - 18 (12') に示すように、プッシュボタン画像 006 I W G 02 と「押せ!」や「連打」の文字表示とを表示する)、表示手段は、抽選の結果が当選である場合、動作促進が行われる動作促進期間に遊技者の動作が行われると、告知オブジェクトを告知態様で表示し(例えば、図 132 - 17 (12) に示す状態においてプッシュボタン 31 B の押下操作が行われると、または図 132 - 18 (12') に示す状態においてプッシュボタン 31 B の連打操作(具体的には実行条件を満たす連打操作)が行われると、図 132 - 19 (13) に示す状態に遷移してパトランプ画像 006 I W G 01 が点灯態様で表示される)、告知オブジェクトが告知態様で表示される告知期間は、動作促進期間よりも長く、ファンファーレ期間よりも短い(例えば、図 132 - 30 に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 が点灯態様で表示される期間(7.5 秒間)は、動作促進期間(3 秒間)よりも長く、図 132 - 37 に示すようにファンファーレ期間(11 秒間)よりも短い)。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせながら、ファンファーレ期間をより長くすることで遊技者に当選を意識させることができ、各期間の役割を好適に保つことができる。

20

30

40

#### 【1336】

(手段 4 - 2) 手段 4 - 1 において、動作促進として、動作を行う対象を模した画像促進表示が表示され(例えば、図 132 - 17 (12), 図 132 - 18 (12'), 図 132 - 38 (12), (12') に示すように、プッシュボタン画像 006 I W G 02 が表示される)、動作促進が行われる前に画像促進表示の前段表示が実行される前段演出(例えば、図 132 - 38 (11 a') ~ (12'), (11 a) ~ (12) に示すように、複

50

数の光るミニブッシュボタン画像006IWG02aが合体してブッシュボタン画像006IWG02が表示される集光エフェクト演出)が実行され、前段演出が実行されている前段演出期間と動作促進期間とを合算した期間よりも、告知期間の方が長い(例えば、図132-38, 図132-39に示す集光エフェクト演出期間(0.1+0.3+0.6=1秒間)と図132-39に示す動作促進期間(3秒間)とを合算した期間(4秒間)よりも、図132-39に示すパトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示される期間(7.5秒間)の方が長い)。このような構成により、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を目立たせることができ、興趣を向上させることができる。

#### 【1337】

10

(手段4-3)手段4-1または手段4-2において、動作促進期間が終了する前に遊技者の動作が行われた場合、動作促進期間の残り期間分、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間が延長される(例えば、図132-34に示すように、動作促進期間の開始後、直ちに(約0秒後)押下操作を行った場合には、パトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示される期間が約10.5秒間となり、約1秒後に押下操作を行った場合には、約9.5秒間となり、押下操作を行わず3秒間の動作促進期間が経過した場合には、約7.5秒間となる)。このような構成により、告知オブジェクトが告知態様で表示される期間が長くなるため、より遊技者を祝福の余韻に浸らせることができる。

#### 【1338】

また本特徴部006IWには、以下に示す(手段5-1)~(手段5-3)に示す遊技機の構成が開示されている。

20

#### 【1339】

(手段5-1)遊技を行う遊技機であって、当選を報知する第1演出と第2演出とを実行可能であり、第1演出は、煽りシーンを経て、その後、可動体を動作させることにより当選を報知する演出であり(例えば、図132-21, 図132-22, 図132-23, 図132-24に示すパワフルRUSHモード選択時のスーパーリーチ(パワフルRUSH)演出)、第2演出は、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示態様で表示し、その後、可動体を動作させることなく、該告知オブジェクトを告知態様で表示し、該キャラクタを該第1表示態様とは異なる第2表示態様で表示することにより当選を報知する演出であり(例えば、図132-16, 図132-17, 図132-18, 図132-19に示すパトパトあたっくモード選択時のスーパーリーチ(パトパトあたっく)演出)、第2演出において告知オブジェクトを告知態様で表示している期間の方が、第1演出において可動体を動作させている期間よりも長い(例えば、図132-30に示すパトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示される期間(7.5秒間)の方が、図132-29に示す役物動作期間(2.2秒)よりも長い)。このような構成により、告知オブジェクトを告知態様で表示される期間を十分に確保することで告知を印象付けることができる。

30

#### 【1340】

(手段5-2)手段5-1において、識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに当選となり遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、識別情報の可変表示に対応して演出識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能であり、第1演出の演出期間および第2演出の演出期間は、それぞれエピローグ期間(例えば、遊技者に対する大当り報知が行われてから図柄確定までの祝福・余韻期間、スーパーリーチ演出の結末シーンが再生されたりする期間)を含み、第1演出のエピローグ期間では、可動体が退避位置に位置し、キャラクタおよび特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示され(例えば、図132-24(24)~(28), 図132-29(24)~(28)に示すように、可動体32が初期位置に位置し、第2ミニキャラクタ006IWC05と大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「222」が表示される)、第2演出のエピローグ期間では、告知オブジェクトが告知態様で表示されてい

40

50

る状態で特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示される（例えば、図132-19（17）～（21）、図132-30（17）～（21）に示すように、パトランプ画像006IWG01が点灯態様で表示されている状態で、大当り図柄となる飾り図柄の組み合わせ「222」が表示される）。このような構成により、第1演出と第2演出とでエピソード期間の演出が互いに異なるため、それぞれ印象付けることができる。特に第2演出のエピソード期間では、告知オブジェクトが告知態様で表示されている状態で特定表示結果に対応する演出識別情報の可変表示結果が表示されることにより、第2演出での当選を印象付けることができる。

#### 【1341】

（手段5-3）手段5-1または手段5-2において、第1演出と第2演出とは、同一の変動パターンにもとづいて実行される演出であり（例えば、図132-2に示す変動パターンPA2-4または変動パターンPB2-4に決定されたときに、演出モードがパワフルRUSHモードであればスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出が実行され、演出モードがパトパトあたつくモードであればスーパーリーチ（パトパトあたつく）演出が実行される）、一の変動パターンにもとづいて第1演出が実行されるときと、該一の変動パターンにもとづいて第2演出が実行されるときとで、変動開始から変動終了までの期間は同一である（例えば、図132-2に示すように変動パターンPA2-4にもとづいてスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたつく）演出が実行される場合にはいずれも80秒間、変動パターンPB2-4にもとづいてスーパーリーチ（パワフルRUSH）演出またはスーパーリーチ（パトパトあたつく）演出が実行される場合にはいずれも100秒間である）。このような構成により、同一の変動パターンにもとづいて複数の演出を実行することができるとともに、告知オブジェクトを用いた告知を印象付けることができる。

#### 【1342】

また本特徴部006IWには、以下に示す（手段6-1）～（手段6-2）に示す遊技機の構成が開示されている。

#### 【1343】

（手段6-1）遊技を行う遊技機であって、表示手段と、音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、を備え、表示手段は、告知オブジェクトおよびキャラクタ（例えば、パトランプ画像006IWG01および第2味方キャラクタ画像006IWC02）を告知前シーン（例えば、図132-17（8）～（12）や図132-18（8）～（12'）に相当する演出期間）において表示可能であり、告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様（例えば、非点灯態様（暗い赤色の態様）。図132-15（B）左側参照）で表示し、キャラクタを第1表示態様（例えば、期待に満ちた表情）で表示し（例えば、図132-17（12）、図132-18（12'）参照）、抽選の結果が当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを告知態様（例えば、点灯態様（赤く光る態様）。図132-15（B）右側、図132-19（13）参照）で表示し、キャラクタを第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、喜ぶ態様。図132-19（15）、（16）参照）で表示し、抽選の結果が非当選である場合、告知前シーンの後、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様（例えば、残念がる態様。図132-20（22）参照）で表示し、音出力手段は、告知オブジェクトを告知態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後キャラクタの音声を出力する（例えば、図132-19（13）に示すようにパトランプ画像006IWG01を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力し、その後、図132-19（14）～（16）に示すようにキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」という各キャラクタボイスを出力する）。このような構成により、告知オブジェクトの態様で当否を示唆しつつ、補足的にキャラクタの表示態様を変化させることで、当選、非当選を分かりやすく伝えることができる。また、告知音とキャラクタの音声とを順に出力することにより、当選を盛り上げることができる。

#### 【1344】

10

20

30

40

50

(手段 6 - 2) 手段 6 - 1 において、音出力手段は、抽選の結果が非当選である場合、告知オブジェクトを非告知態様で表示することに対応する音を出力せず、キャラクタの音声を出力し(例えば、図 132 - 20 (22) に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 を非点灯態様で表示することに対応する音は出力せず、キャラクタに対応する声色のキャラクタボイス「ざんねーん、次はがんばろー!」を出力する)、抽選の結果が当選である場合、告知音が出力される期間はキャラクタの音声が出力される期間よりも長く(例えば、図 132 - 19 (13) に示すようにパトランプ画像 006 I W G 01 を点灯態様で表示することに連動して告知音を出力する期間は、図 132 - 19 (14) ~ (16) に示すようにキャラクタの音声として「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」の各キャラクタボイスを出力する期間よりも長い)、抽選の結果が当選である場合にキャラクタの音声が出力される期間は、抽選の結果が非当選である場合にキャラクタの音声が出力される期間よりも長い(例えば、図 132 - 19 (14) ~ (16) に示すように、大当たり時にキャラクタに対応する声色で「ハッ」「やったー」「わーい、わーい」といった各キャラクタボイスを出力する期間は、図 132 - 20 (22) に示すように、はずれ時にキャラクタに対応する声色で「ざんねーん、次はがんばろー!」というキャラクタボイスを出力する期間よりも長い)。このような構成により、告知音の出力により告知をアピールすることができ、当選を盛り上げることができるとともに、告知音の出力の有無により告知オブジェクトの態様、すなわち当否が分かるようにすることができる。また非当選である場合には、告知音は出力しないがキャラクタの音声を出力することで、何も音がなく盛り下がりが過ぎてしまうことを回避するとともに、遊技者の落胆を軽減することができる。

10

20

#### 【1345】

なお、上述の特徴部 006 I W に示した例では「抽選の結果が当選」という表現を用いる場合には、特図ゲームの表示結果が「大当たり」となることを意味し、「抽選の結果が非当選」という表現を用いる場合には、特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となることを意味する旨の説明を行ったが、これに限らず、手段 1 - 1 ~ 手段 6 - 2 において、「抽選の結果が当選」という表現は、演出制御基板 12 側で実行される可変表示開始設定処理において、演出に関する抽選を行い、予め定められた所定の演出(具体的には、パトランプ画像 006 I W G 01 が点灯態様となって大当たりが告知される演出)の実行決定がなされるという意味を含むようにしてもよい。また例えば、「抽選の結果が非当選」という表現は、演出制御基板 12 側で実行される可変表示開始設定処理において、演出に関する抽選を行い、予め定められた所定の演出(具体的には、パトランプ画像 006 I W G 01 が点灯態様となって大当たりが告知される演出)の実行決定がなされなかったという意味を含むようにしてもよい。

30

#### 【1346】

また例えば、本特徴部 006 I W に示した構成はパチンコ機の他にスロット機に適用可能であり、スロット機に適用する場合には、「抽選の結果が当選」という表現は、A T 抽選や役の抽選がボーナス役当選となることを意味するようにしてもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【1347】

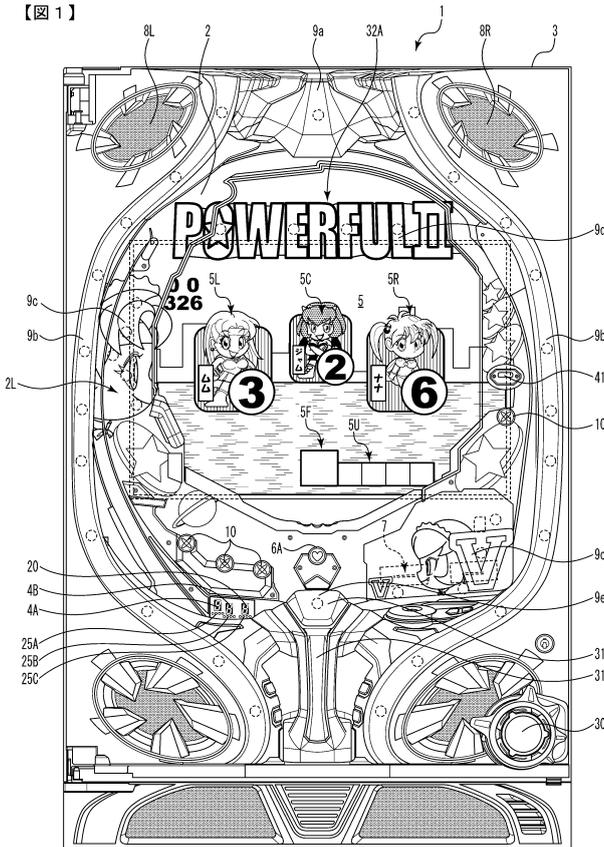
1	パチンコ遊技機	40
4 A	第 1 特別図柄表示装置	
4 B	第 2 特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
100	遊技制御用マイクロコンピュータ	
120	演出制御用 CPU	

50

【 図 面 】

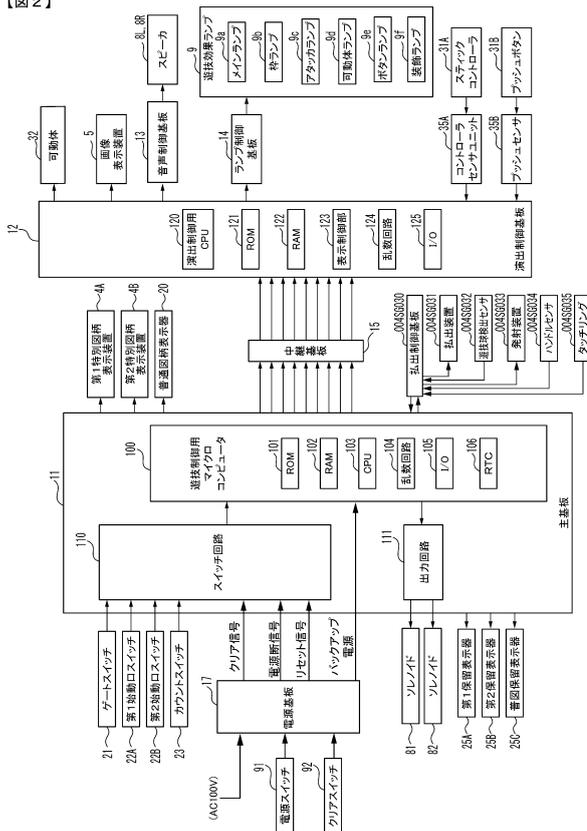
【 図 1 】

【 図 1 】



【 図 2 】

【 図 2 】



10

20

【 図 3 】

【 図 3 】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復帰指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入カポートの状態を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)

【 図 4 】

【 図 4 】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普通表示結果判定用

30

40

50

【 図 5 】

【 図 5 】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【 図 6 】

【 図 6 】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

【 図 7 】

【 図 7 】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【 図 8 】

【 図 8 】

可変表示結果	非確変 大当り	確変 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	-	-	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	-	-	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	-	-	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	-	-	-	-

(数値は%)

20

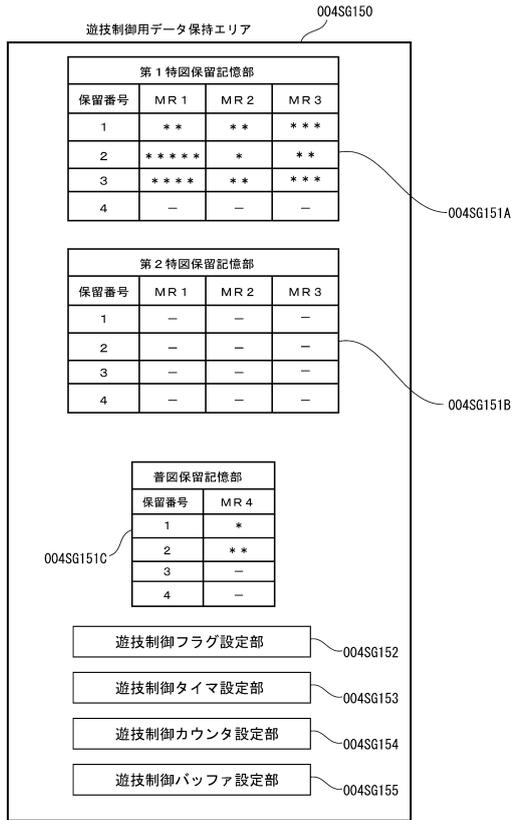
30

40

50

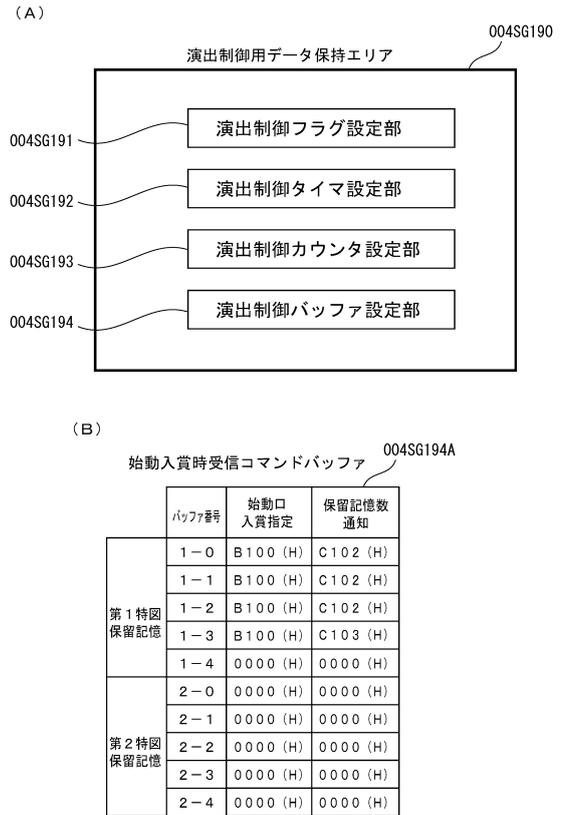
【 図 9 】

【 図 9 】



【 図 10 】

【 図 10 】

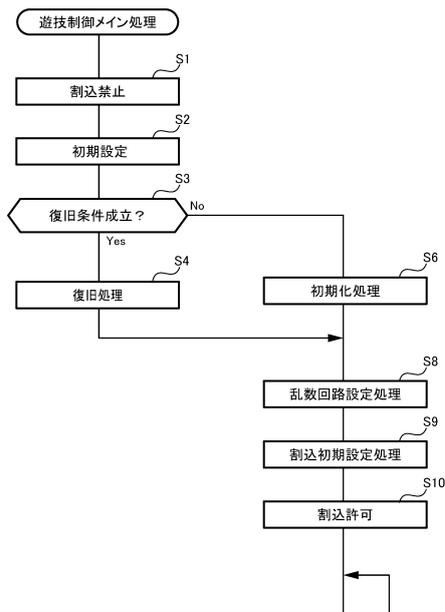


10

20

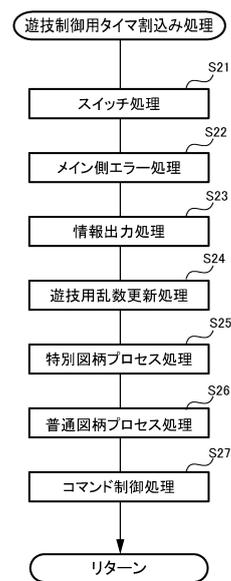
【 図 11 】

【 図 11 】



【 図 12 】

【 図 12 】



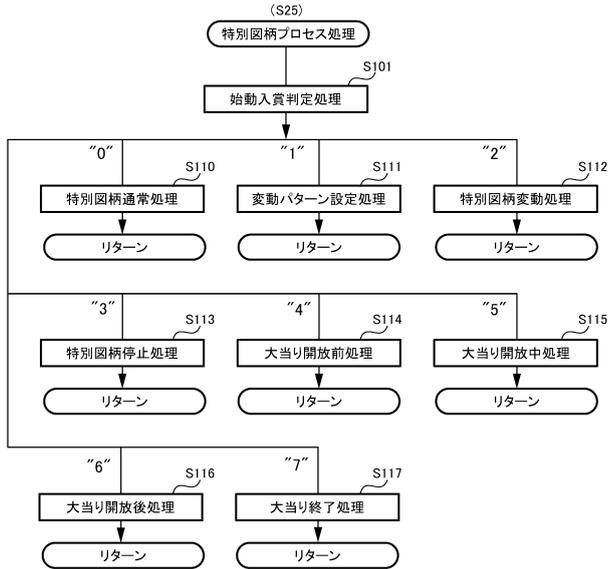
30

40

50

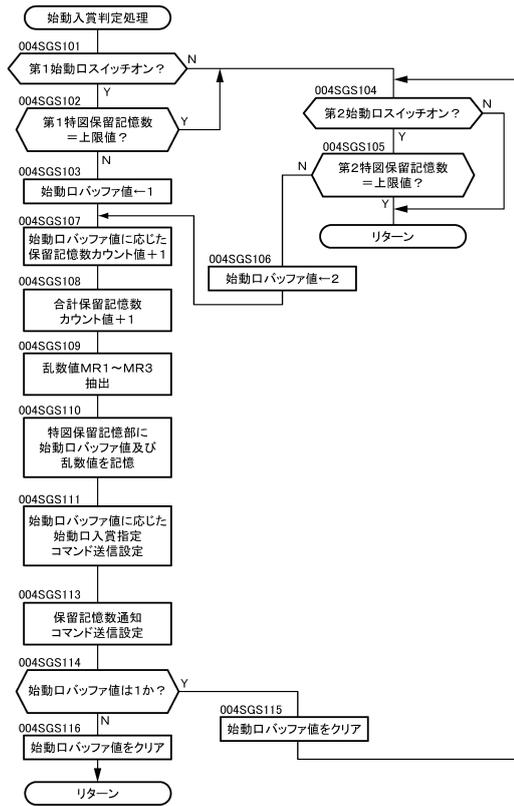
【 図 1 3 】

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

【 図 1 4 】

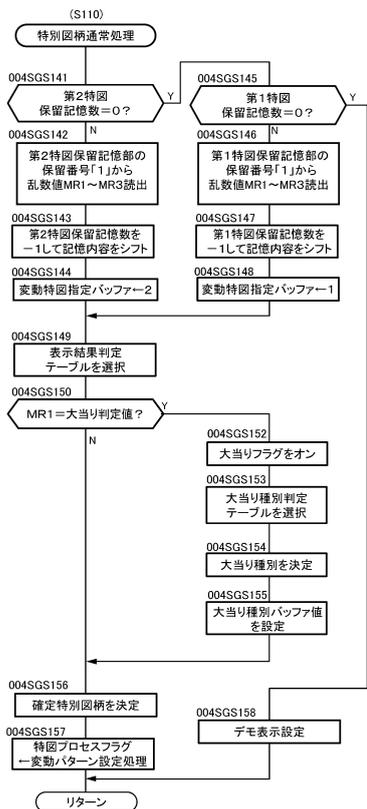


10

20

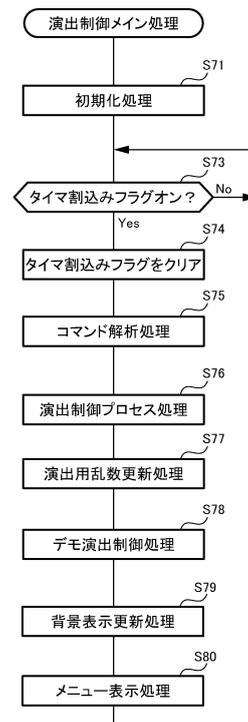
【 図 1 5 】

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

【 図 1 6 】



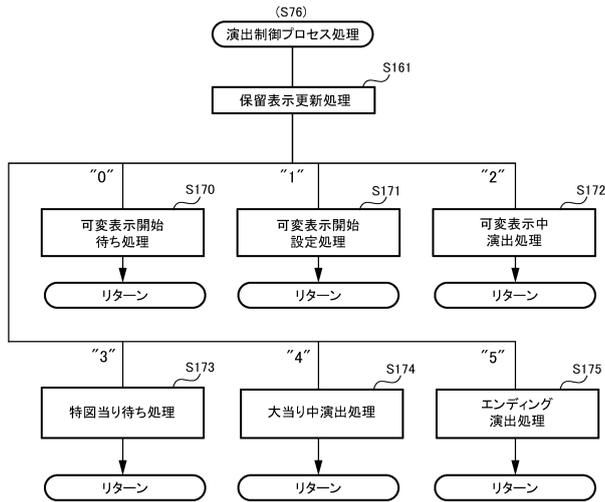
30

40

50

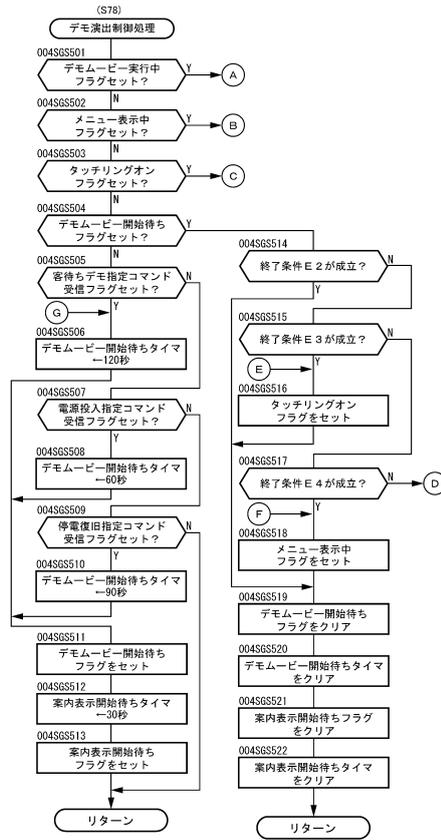
【 図 17 】

【 図 17 】



【 図 18 】

【 図 18 】

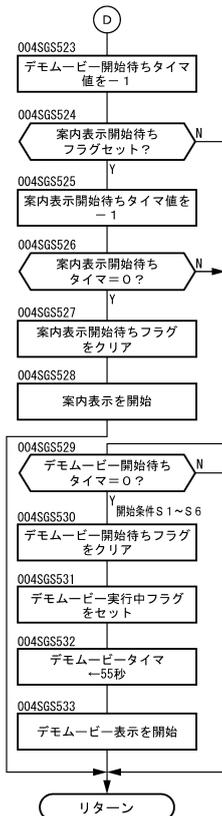


10

20

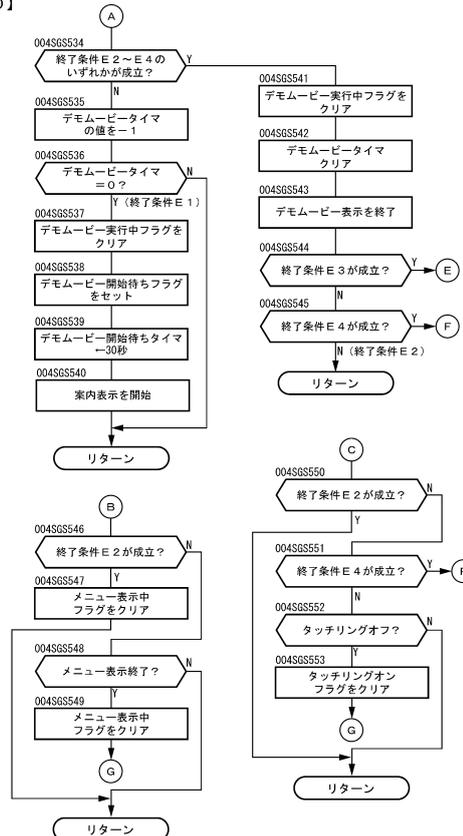
【 図 19 】

【 図 19 】



【 図 20 】

【 図 20 】



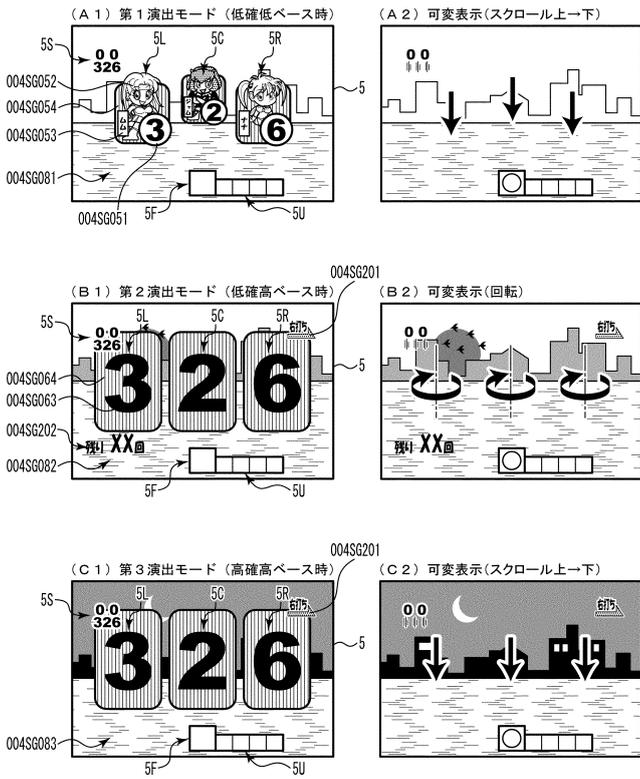
30

40

50

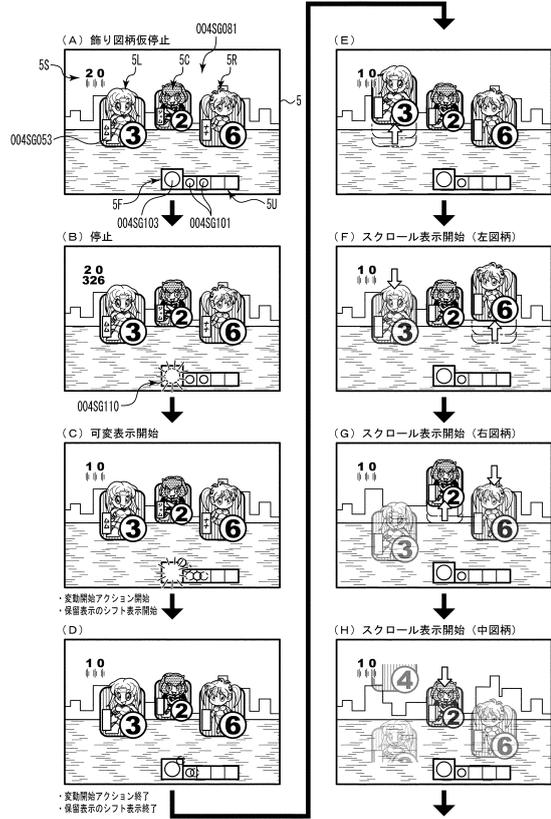
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】 可変表示開始 [第1演出モード]

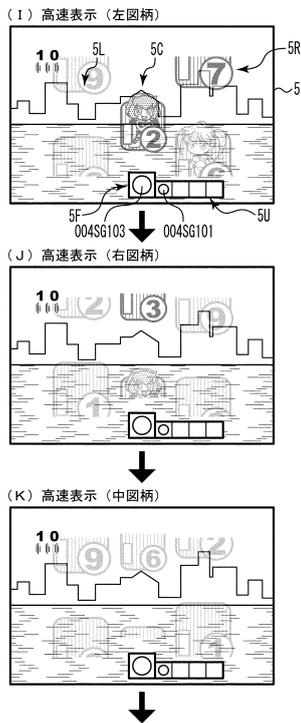


10

20

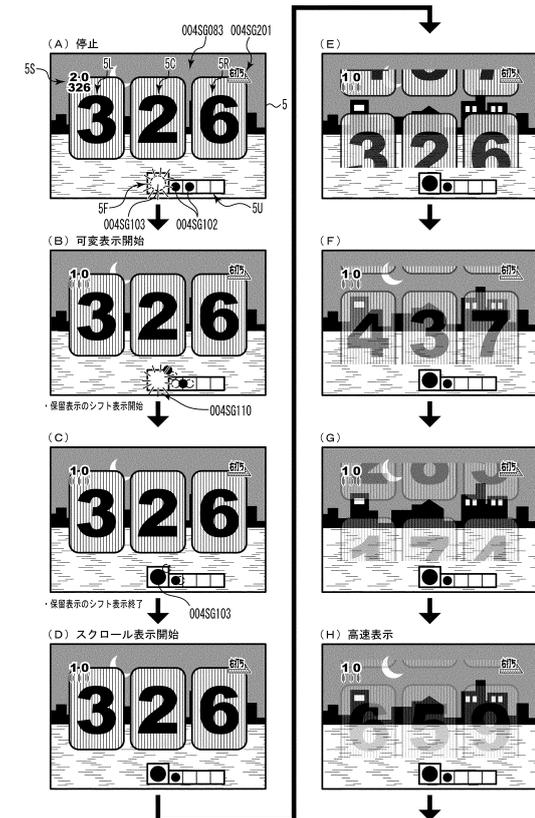
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

【図 2 4】 可変表示開始 [第3演出モード]



30

40

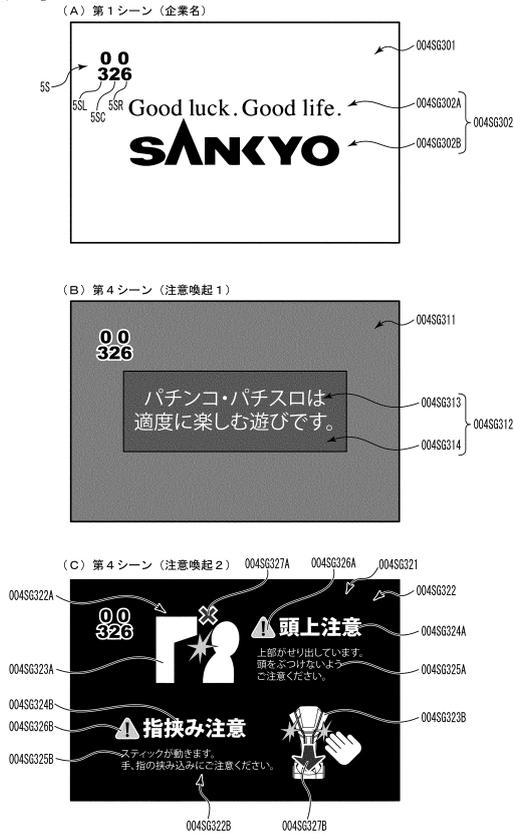
50





【 図 3 3 】

【 図 3 3 】



【 図 3 4 】

【 図 3 4 】

種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色(青)	多	高
	ロゴ	大	有彩色(青)	多	高
	背景	—	無彩色(白)	少	高
注意喚起1 (のめり込み)	見出し	中	無彩色(白)	少	中
	見出し枠	—	無彩色(黒)		
	見出し枠背景	—	有彩色(濃青)	少	中
注意喚起2 (物理的な事故)	イラスト	中	無彩色(白)	少	高
	見出し	中	無彩色(白)		
	注意詳細	小	無彩色(白)	中	高
	注意マーク	中	有彩色(黄)		
	注目マーク	小	有彩色(赤)	少	低
背景	—	無彩色(黒)	少	低	
保留記憶数		小	無彩色(黒)	少	低
小図柄		小	無彩色(黒)	少	低

10

20

【 図 3 5 】

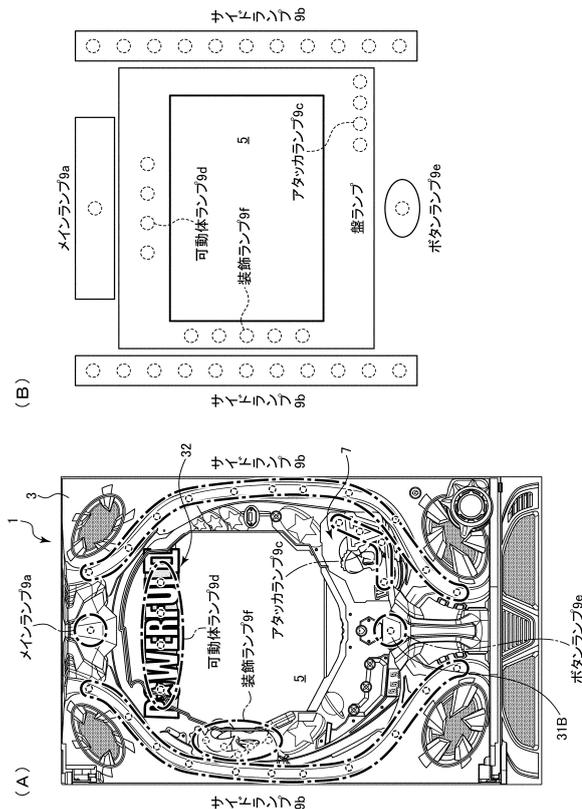
【 図 3 5 】

各状態におけるランプの発光態様	実行時期	初期化報知	低ベース状態 (通常遊星(可変表示) 図柄停止、可変表示)	高ベース状態 (高遊星(時短遊星) 高遊星(時短遊星))	デモ演出	エラー報知
主要色	種座子ータ	初期化報知	ウエーブ点灯	ウエーブ点灯	客待ちデモ	エラー
	主な点灯態様	点滅	ウエーブ点灯	ウエーブ点灯	ウエーブ点灯	点灯(点滅)
	飾ランプ	赤(点滅)	青	白	白	状態に応じた色
	メインランプ	赤(点滅)	青	白	白	赤(点滅)
	サイドランプ	赤(点滅)	青	白	白	状態に応じた色
	ポタランプ	赤(点滅)	白	白	白	白

※主要色は、各座子データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。  
※ポタランプについては、初期化報知以外は白点灯用座子データを用いる。

【 図 3 6 】

【 図 3 6 】



30

40

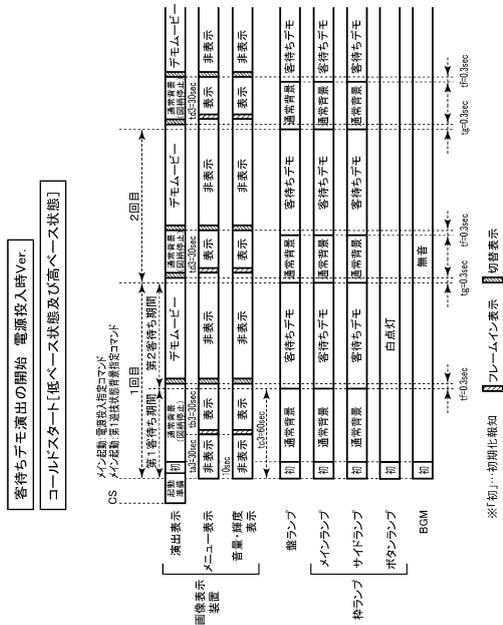
50





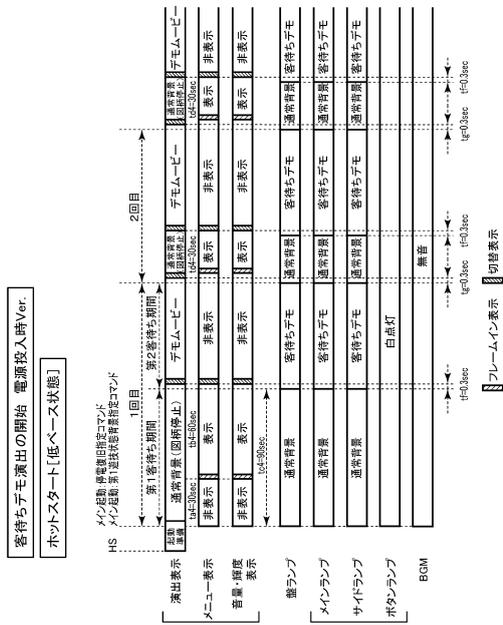
【 図 4 5 】

【 図 4 5 】



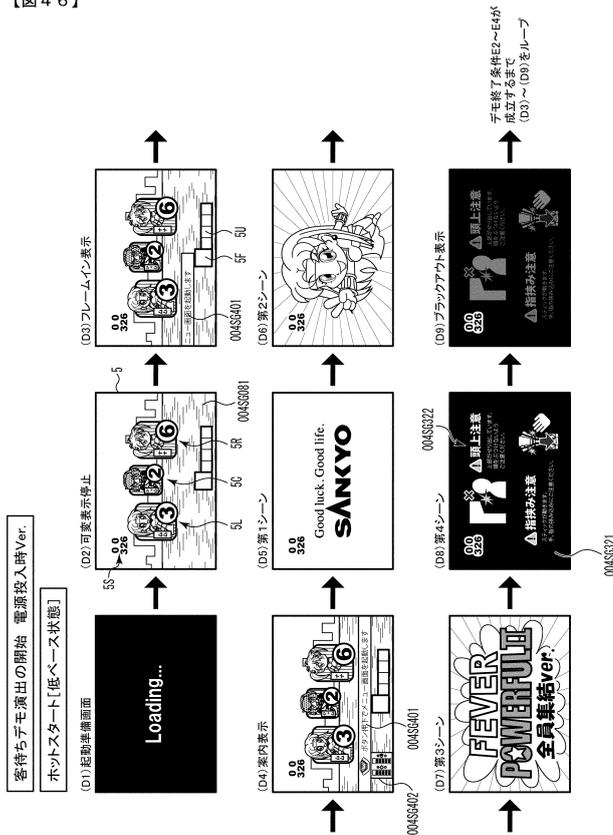
【 図 4 7 】

【 図 4 7 】



【 図 4 6 】

【 図 4 6 】

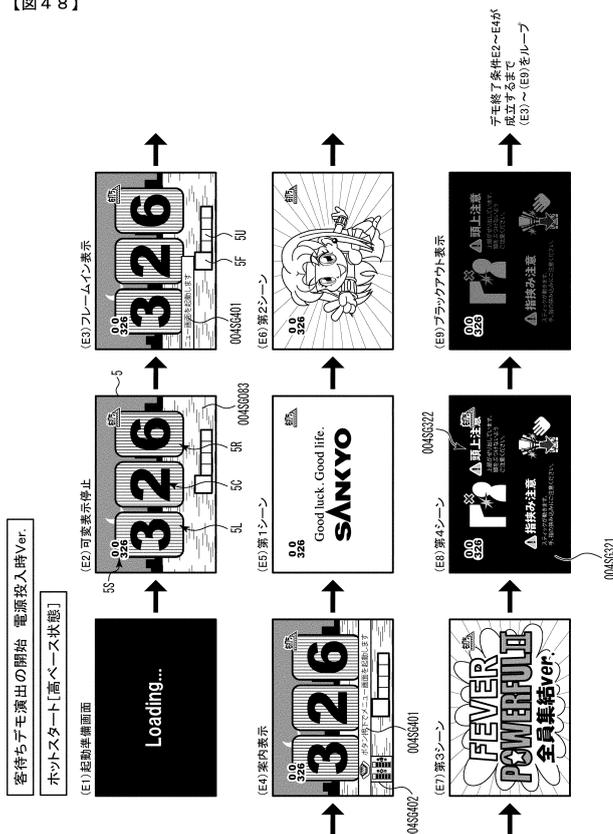


10

20

【 図 4 8 】

【 図 4 8 】



30

40

50













【 図 7 3 】

【図73】 XXX (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_A_LMU_1_XXX[] = {
  | 500/10,      &XD_LMU_1_XXX_1[0]], ... (1)
  | 500/10,      &XD_LMU_1_XXX_2[0]], ... (2)
  | 230/10,      &XD_LMU_1_XXX_3[0]], ... (3)
  | 60000/10,    &XD_LMU_1_XXX_2[0]], ... (4)
  | END_CODE];
```

【 図 7 4 】

【図74】 XXX (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD_LMU_1_XXX_1[] = {
  // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
  // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
  | 100/10, F_OF = 0x000000, 0x000000 ],
  | 120/10, F_ON = 0x000000, 0x000000 ],
  | 120/10, F_ON = 0x000000, 0x000000 ],
  | 40/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
  | END_CODE];
```

【 図 7 5 】

【図75】 XXX (孫) 2

```
const struct S_LAMP XD_LMU_1_XXX_2[] = {
  // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
  // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
  | 100/10, F_ON = 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99 ],
  | 100/10, F_ON = 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],
  | 100/10, F_ON = 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499 ],
  | 100/10, F_ON = 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],
  | END_CODE];
```

【 図 7 6 】

【図76】 XXX (孫) 3

```
const struct S_LAMP XD_LMU_1_XXX_3[] = {
  // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
  // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
  | 30/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
  | 20/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
  | 30/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A4000, 0x122122, 0x122122, 0x005A5A, 0x5A5A5A, 0x005A5A, 0x5A5A5A, 0x005A5A, 0x5A5A5A, 0x005A5A ],
  | 20/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x001122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x001122, 0x005A5A, 0x001122, 0x005A5A, 0x001122 ],
  | 30/10, F_OF = 0x5A0000, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
  | 20/10, F_OF = 0x000122, 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A4000, 0x122122, 0x005A5A, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x0005AA, 0x000122 ],
  | 30/10, F_OF = 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
  | 20/10, F_OF = 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
  | 30/10, F_OF = 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
  | END_CODE];
```

【 図 7 7 】

【図77】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化観知	BFFF
エラー	BFF1

【 図 7 8 】

【図78】 背景通常 (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10E[] = {
  | 60000/10,      &XD_J_LMAIN_TSUOHENDO_TSUU_LOOP[0]],
  | END_CODE];
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B10E[] = {
  | 60000/10,      &XD_J_LMU_1_TSUOHENDO_TSUU_LOOP[0]],
  | END_CODE];
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10E[] = {
  | 60000/10,      &XD_J_LLOGO_TSUOHENDO_TSUU_LOOP[0]],
  | END_CODE];
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B10E[] = {
  | 60000/10,      &XD_J_LSLMP_TSUOHENDO_TSUU_LOOP[0]],
  | END_CODE];
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10E[] = {
  | 60000/10,      &XD_J_LATAK_TSUOHENDO_TSUU_LOOP[0]],
  | END_CODE];
```

10

20

30

40

50











【 図 9 9 】

【図99】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOO1[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_BOO1[1] },
};
```

【 図 1 0 0 】

【図100】 ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD__LPUSH_SHIRO_TENTOU(0)},
    { END_CODE }
};
```

【 図 1 0 1 】

【図101】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
    RGB
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { END_CODE }
};
```

【 図 1 0 2 】

【図102】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOO2[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_BOO2[1] },
};
```

10

【 図 1 0 3 】

【図103】 ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU(0)},
    { END_CODE }
};
```

【 図 1 0 4 】

【図104】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU[] = {
    RGB
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { 150/10, F_OF + 0x0000 },
    { END_CODE }
};
```

【 図 1 0 5 】

【図105】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOO1[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_BOO1[1] },
};
```

【 図 1 0 6 】

【図106】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU(0)},
    { END_CODE }
};
```

20

【 図 1 0 7 】

【図107】 ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_AKA_TENMETSU[] = {
    RGB
    { 100/10, F_OF + 0x0F00 },
    { 100/10, F_OF + 0x0000 },
    { END_CODE }
};
```

【 図 1 0 8 】

【図108】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LMAIN_BFFF[1] },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_BFFF[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LMU_I_SHOKIKA_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LMU_I_BFFF[1] },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LLOGO_BFFF[1] },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LSLMP_BFFF[1] },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BFFF[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LATAK_BFFF[1] },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
    RGB
    { 60000/10,          &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP(0)},
    { JUMP_CODE,        &XD_A_LPUSH_BFFF[1] },
};
```

30

40

50

【 図 1 0 9 】

【 図 1 0 9 】 初期化報知 (子)

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD__LMAIN_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD__LMU_1_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD__LLOGO_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD__LSLMP_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD__LATAK_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

```

【 図 1 1 0 】

【 図 1 1 0 】 初期化報知 (孫)

```

const struct S_LAMP XD__LMAIN_SHOKIKA[] = {
    //
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LMU_1_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
    // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LLOGO_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    // RGBRGB RGBRGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    // RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    // RGBRGB RGBRGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 ],
    [END_CODE]
};

```

10

【 図 1 1 1 】

【 図 1 1 1 】 エラー (親)

```

const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFF1[] = {
    {600000/10, &XD__LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
    [UNP_CODE, &XD_A_LMAIN_BFF1[0]},
};

```

【 図 1 1 2 】

【 図 1 1 2 】 エラー (子)

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD__LMAIN_ERROR[0]},
    [END_CODE]
};

```

20

30

40

50





【 図 1 2 1 】  
【 図 1 2 1 】

文字アニメーション表示の比較表

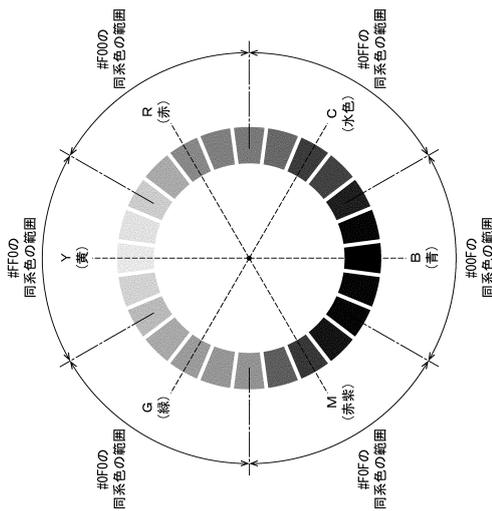
実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン+拡大	バウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン+拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※[なし]は禁止していること(後移なし)

強調喚起は、  
企業名と機種タイトル(メイン、サブ)に注意喚起となる  
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調喚起が低い  
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調喚起は高い  
機種タイトル(メイン、サブ)は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調喚起は高い

【 図 1 2 2 】  
【 図 1 2 2 】

(B) 同系色の説明



(A)

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#F80	黄
#FF0	黄緑
#F04	緑
#F08	緑青
#F0B	水色
#0BF	青緑
#04F	青
#00F	紫
#00F	赤紫
#F0B	桃
#F04	桃

【 図 1 2 3 】  
【 図 1 2 3 】

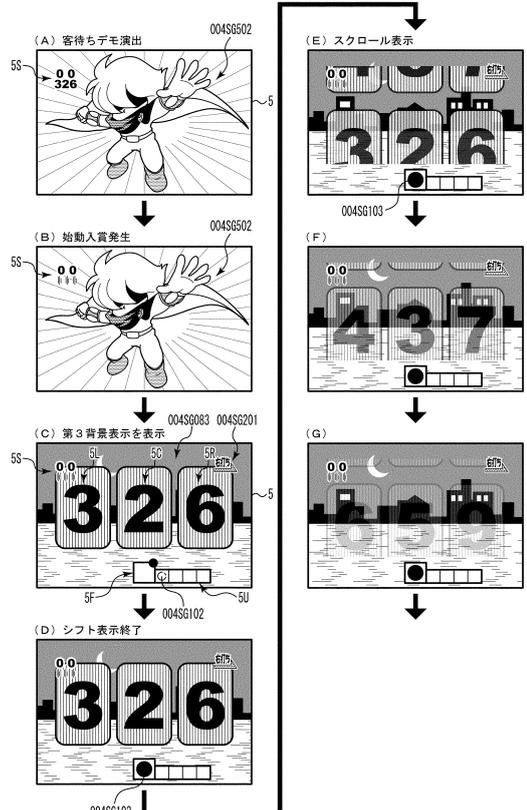
表示タイミング一覧

	コードスタート		ホストスタート		高ベース状態		特1 (ハイパー)		特2 (ハイパー)	
	1回目開始時	2回目開始時	1回目開始時	2回目開始時	1回目開始時	2回目開始時	1回目開始時	2回目開始時	1回目開始時	2回目開始時
客体表示の 表示タイミング										
フェードインの 切替タイミング	電源投入指定コマンド 発出後 60秒経過	電源投入指定コマンド 発出後 90秒経過	電源投入指定コマンド 発出後 90秒経過	電源投入指定コマンド 発出後 120秒経過						
2回目の客体 表示の切替タイミング	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過	初回フェードイン終了 後から30秒経過

図解書のフェードイン開始までの期間の比較  
 図解36 高ベース状態の客体終了後、20秒経過でフェードイン開始し、電源投入指定コマンド発出後90秒経過でフェードイン開始  
 図解37 高ベース状態の客体終了後、20秒経過でフェードイン開始し、電源投入指定コマンド発出後90秒経過でフェードイン開始  
 図解38 高ベース状態で電源が亮し、電源投入指定コマンド発出後90秒経過でフェードイン開始し、電源投入指定コマンド発出後90秒経過でフェードイン開始  
 図解39 高ベース状態で電源が亮し、電源投入指定コマンド発出後90秒経過でフェードイン開始し、電源投入指定コマンド発出後90秒経過でフェードイン開始

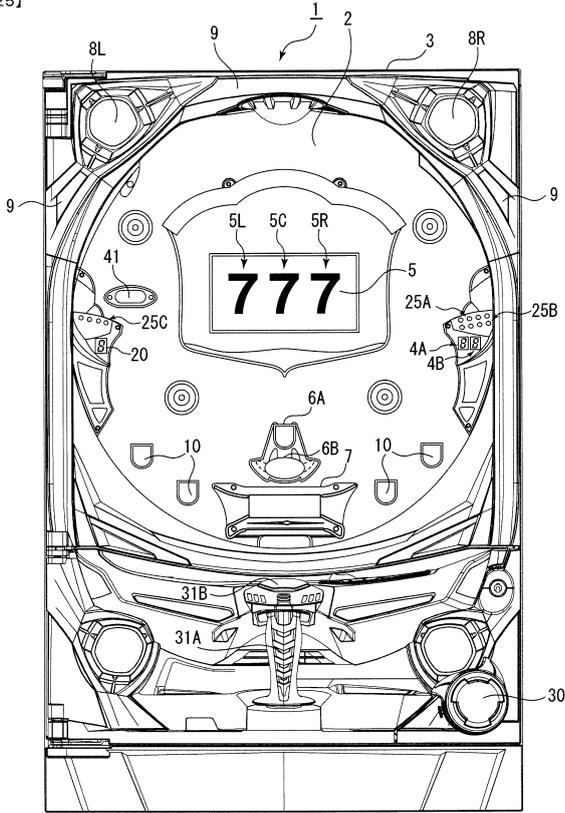
【 図 1 2 4 】  
【 図 1 2 4 】

【 図 1 2 4 】 デモムービーが始動入賞で終了 [高ベース状態]



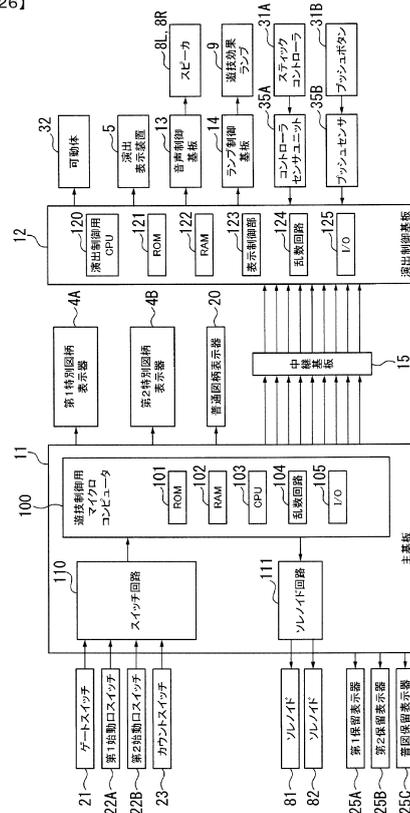
【図125】

【図125】



【図126】

【図126】

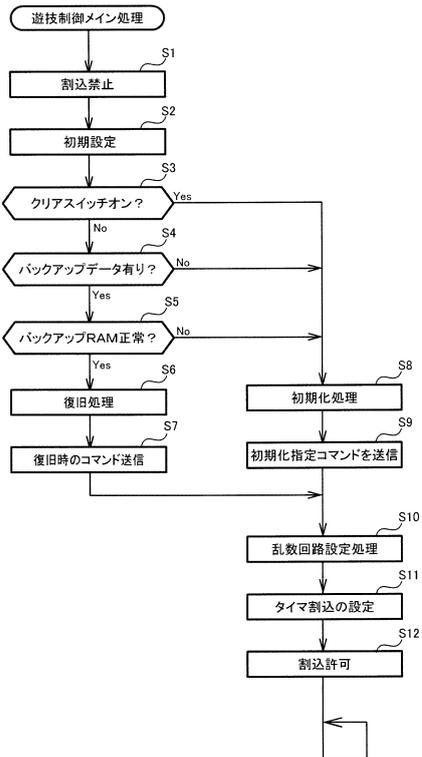


10

20

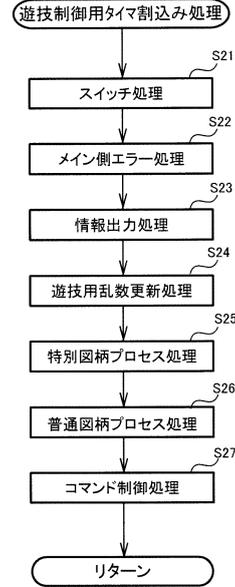
【図127】

【図127】



【図128】

【図128】

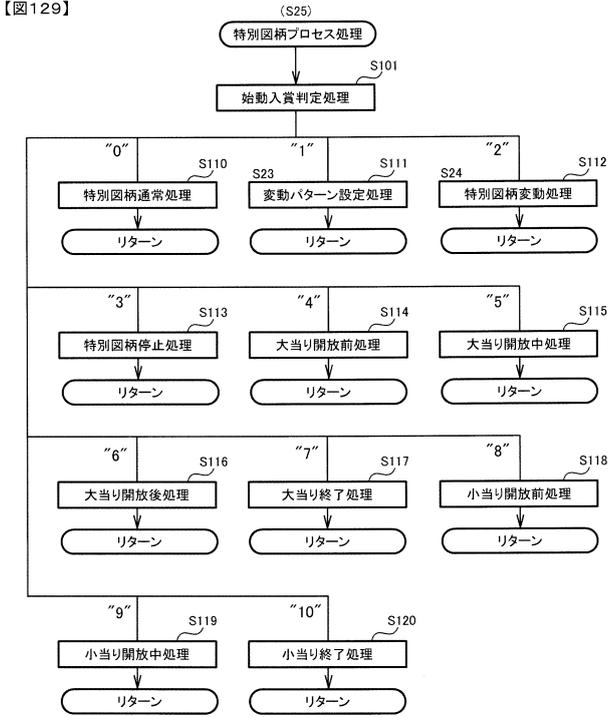


30

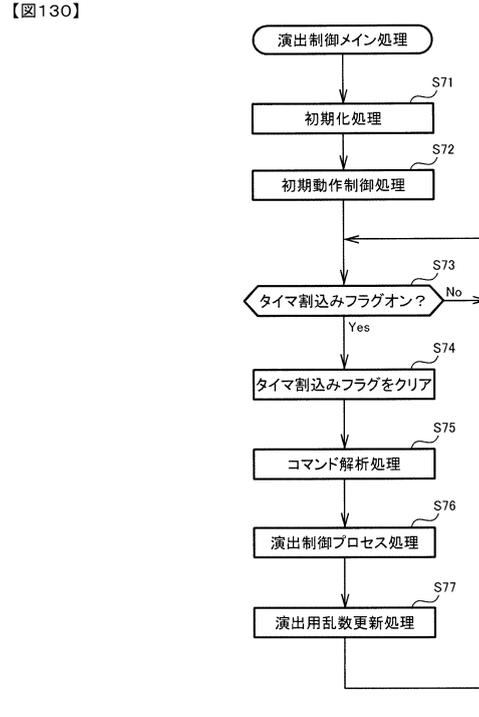
40

50

【図129】



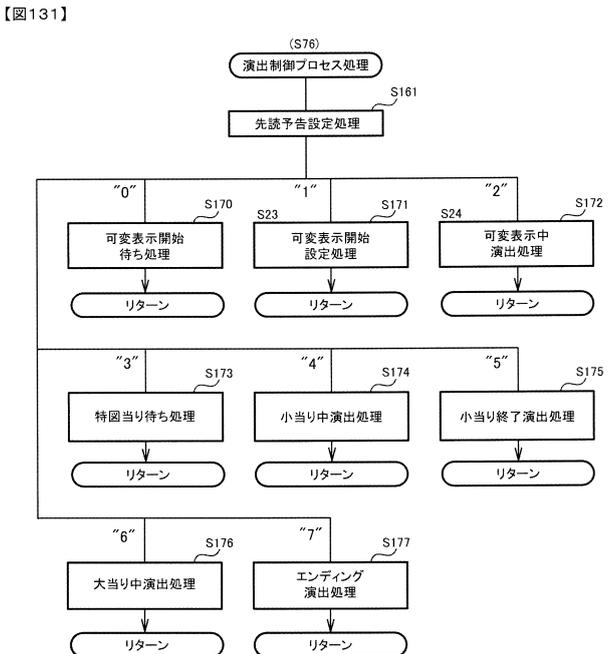
【図130】



10

20

【図131】



【図132-1】

【図132-1】

(A) はずれ時変動パターンテーブル [低確率状態用]

変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-3	90秒	スーパーリーチ A

(B) 大当り時変動パターンテーブル [低確率状態用]

変動パターン	変動期間	内容
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ
PB2-2	60秒	ロングリーチ
PB2-3	110秒	スーパーリーチ A

30

40

50

【 図 1 3 2 - 2 】

【図132-2】

(A) はずれ時変動パターンテーブル [高確率状態用]

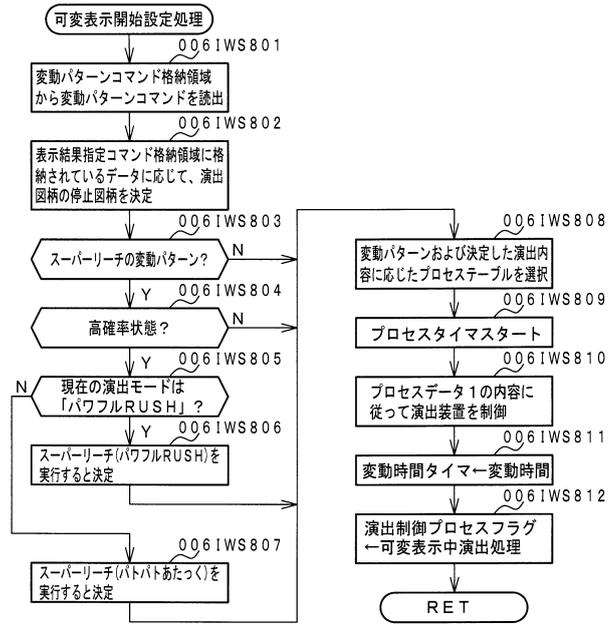
変動パターン	変動期間	内容
PA1-1	10秒	通常変動
PA1-2	5秒	短縮変動
PA2-1	20秒	ノーマルリーチ
PA2-2	40秒	ロングリーチ
PA2-4	80秒	スーパーリーチB

(B) 大当たり時変動パターンテーブル [高確率状態用]

変動パターン	変動期間	内容
PB2-1	40秒	ノーマルリーチ
PB2-2	60秒	ロングリーチ
PB2-4	100秒	スーパーリーチB

【 図 1 3 2 - 3 】

【図132-3】



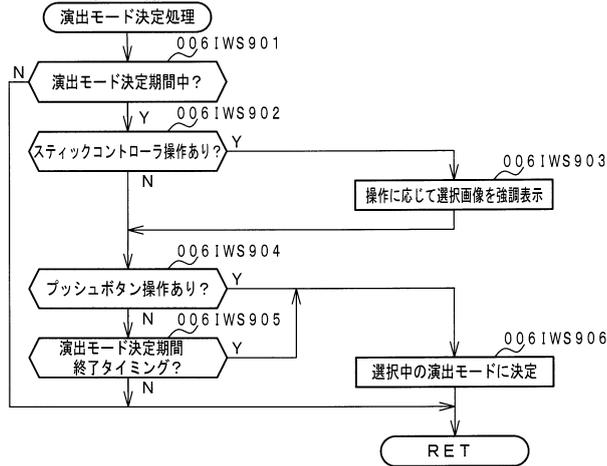
10

20

【 図 1 3 2 - 4 】

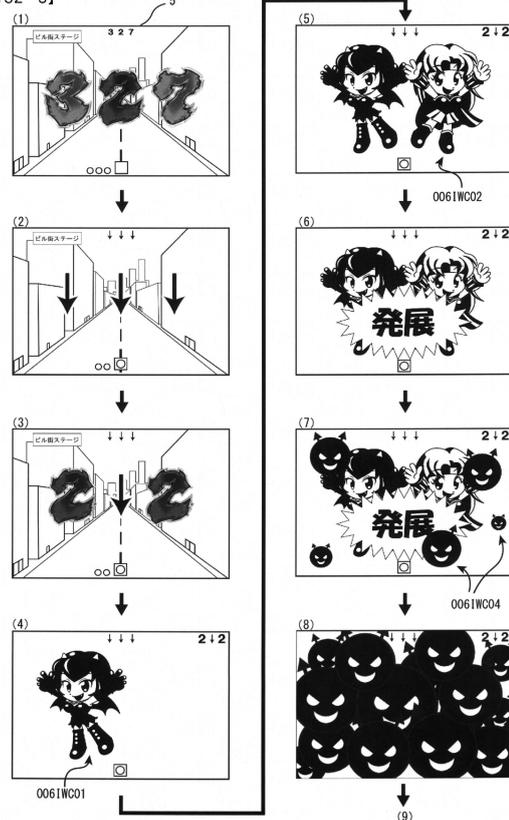
【図132-4】

(S177内)



【 図 1 3 2 - 5 】

【図132-5】



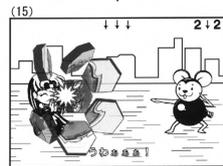
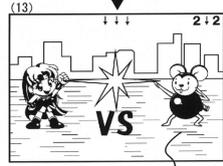
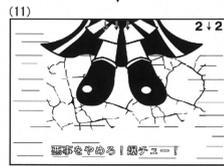
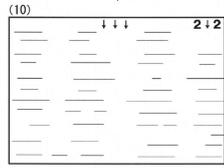
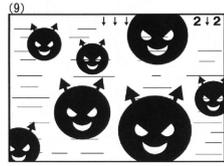
30

40

50

【図 132 - 6】

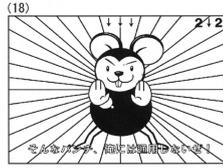
【図132-6】



(17)

【図 132 - 7】

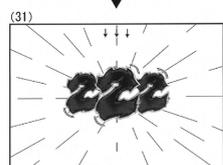
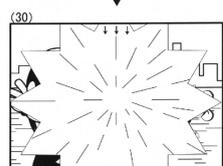
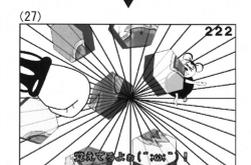
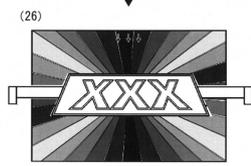
【図132-7】



(24) or (38)

【図 132 - 8】

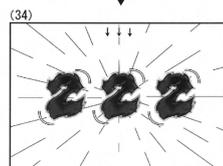
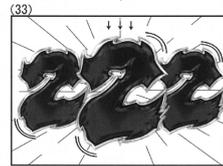
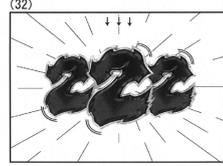
【図132-8】



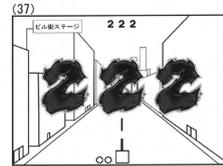
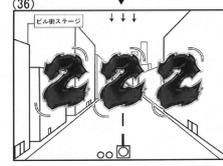
(32)

【図 132 - 9】

【図132-9】



ホワイトアウト



10

20

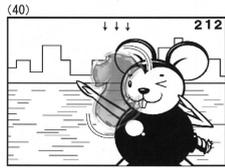
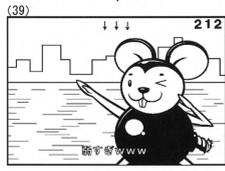
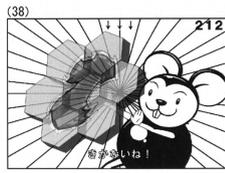
30

40

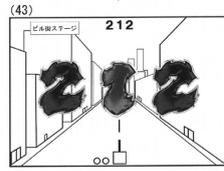
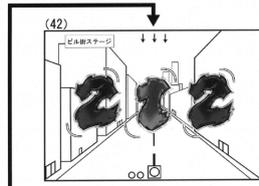
50

【 図 1 3 2 - 1 0 】

【図132-10】

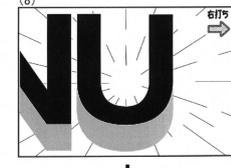
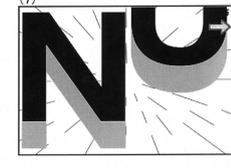
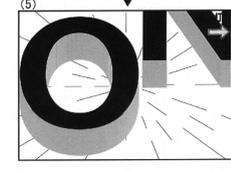
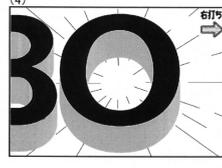
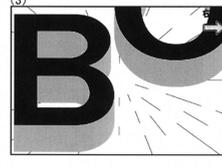
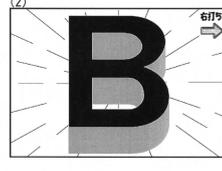
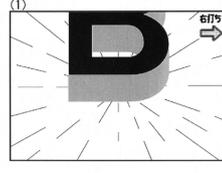


ブラックアウト



【 図 1 3 2 - 1 1 】

【図132-11】



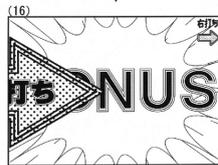
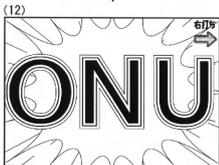
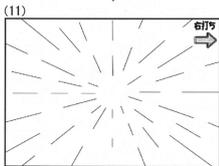
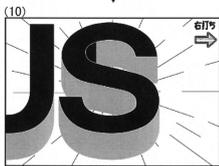
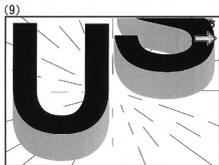
(9)

10

20

【 図 1 3 2 - 1 2 】

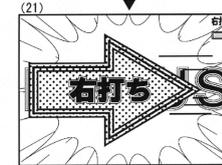
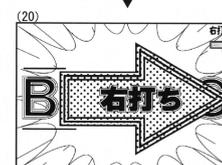
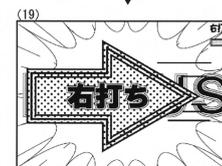
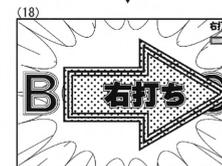
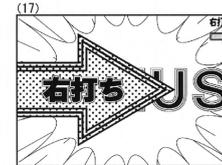
【図132-12】



(17)

【 図 1 3 2 - 1 3 】

【図132-13】

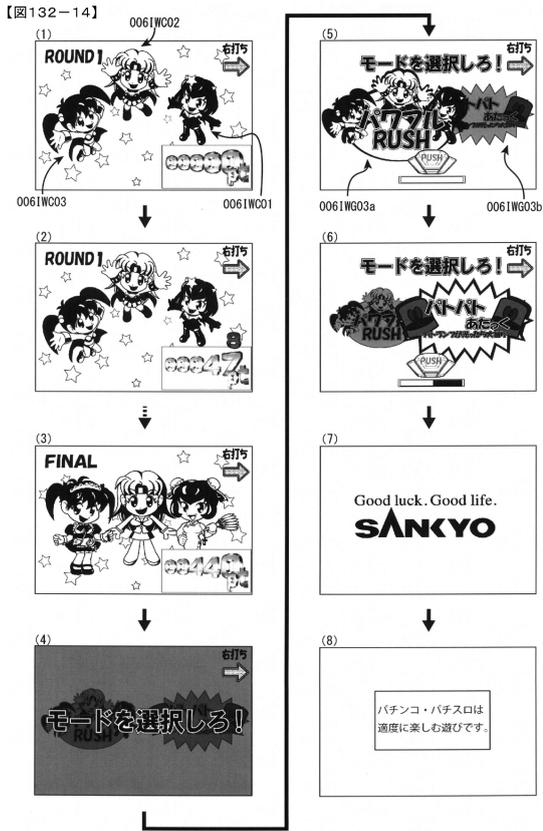


30

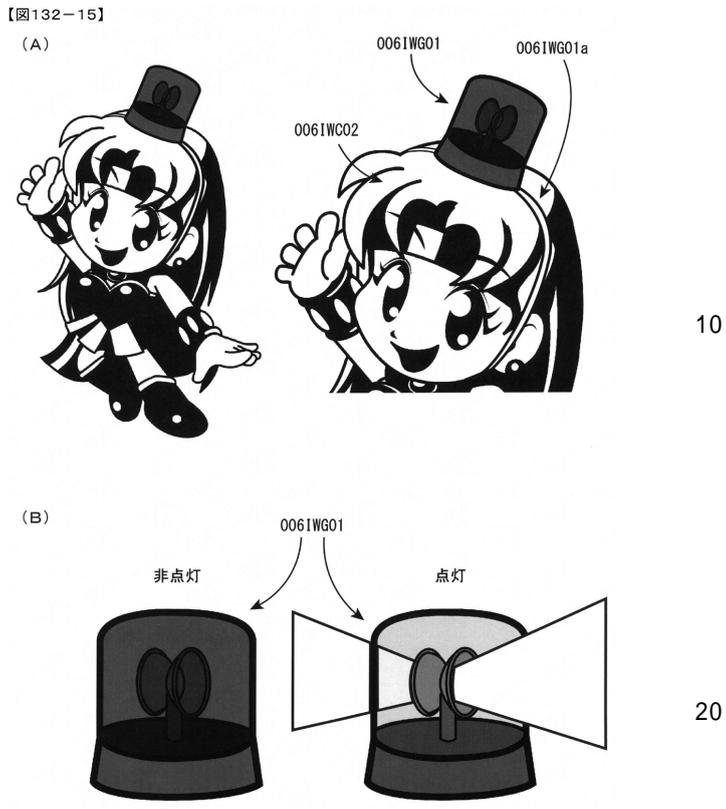
40

50

【 図 1 3 2 - 1 4 】



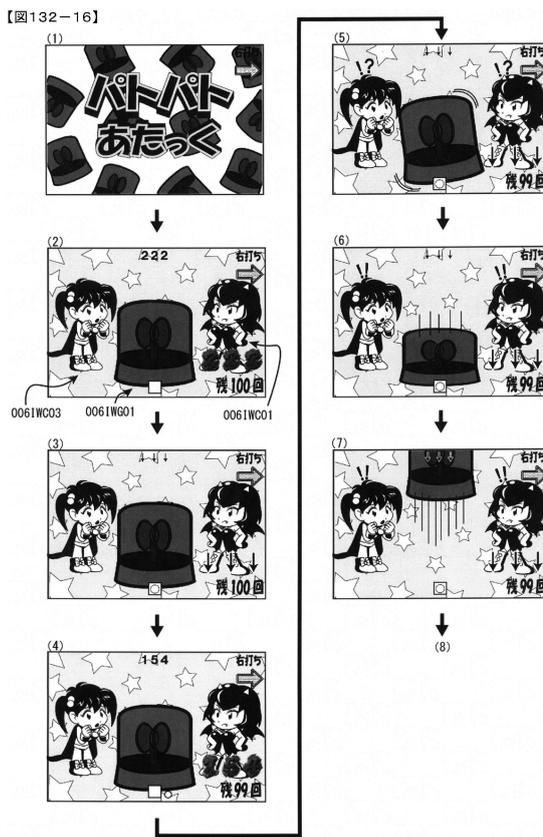
【 図 1 3 2 - 1 5 】



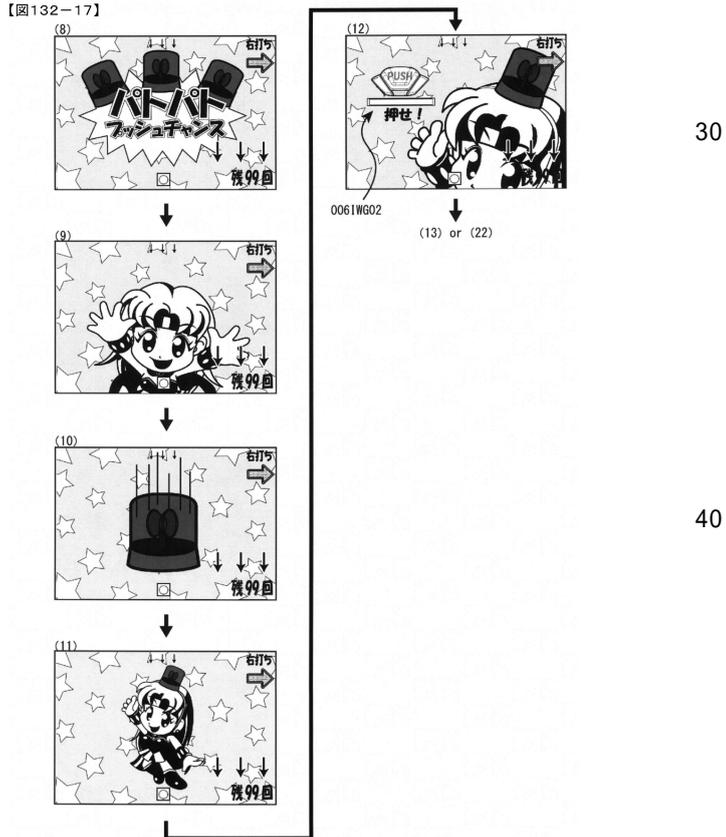
10

20

【 図 1 3 2 - 1 6 】



【 図 1 3 2 - 1 7 】



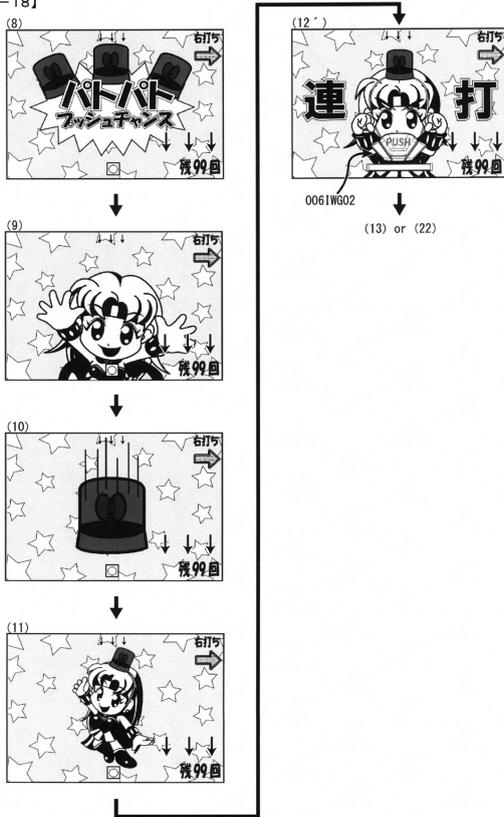
30

40

50

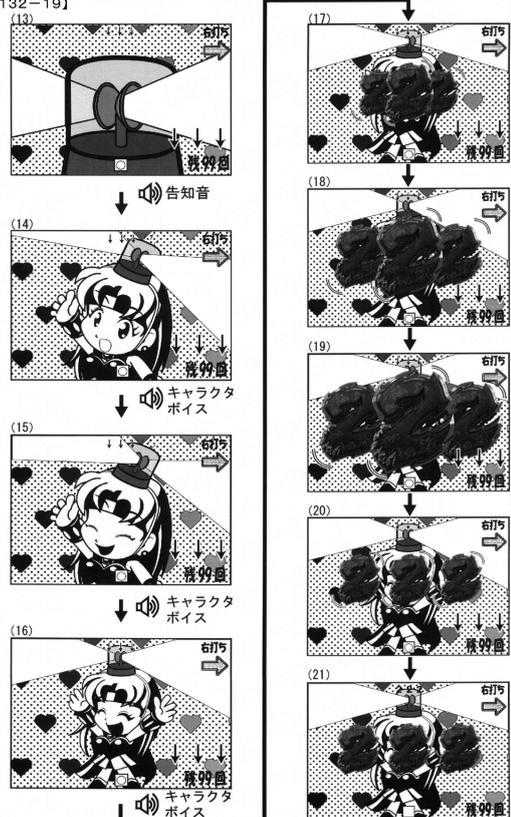
【 図 1 3 2 - 1 8 】

【図132-18】



【 図 1 3 2 - 1 9 】

【図132-19】

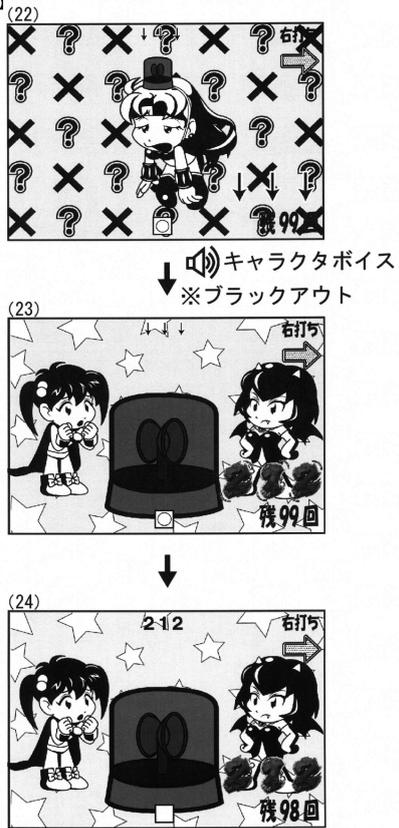


10

20

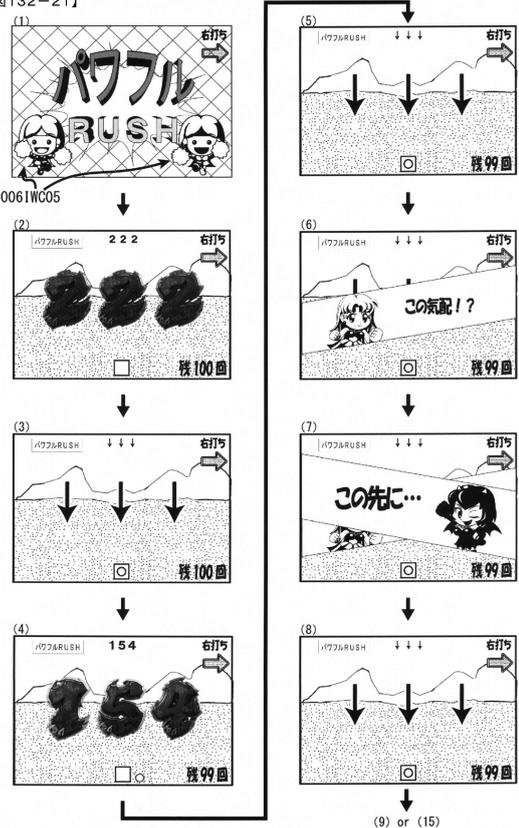
【 図 1 3 2 - 2 0 】

【図132-20】



【 図 1 3 2 - 2 1 】

【図132-21】



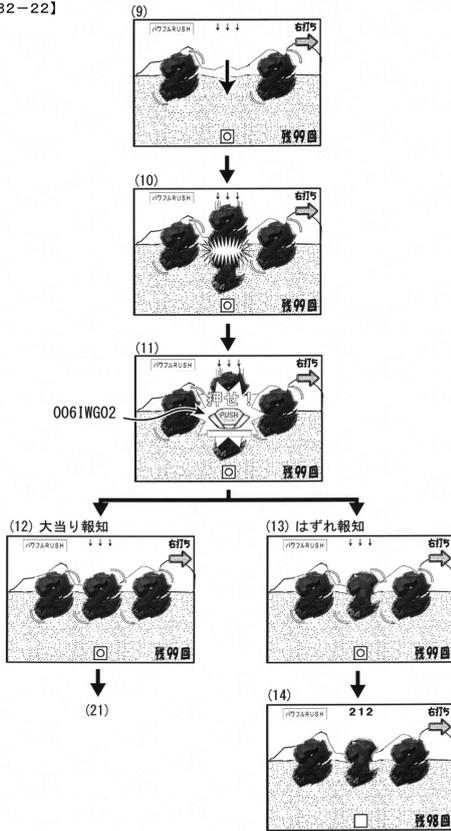
30

40

50

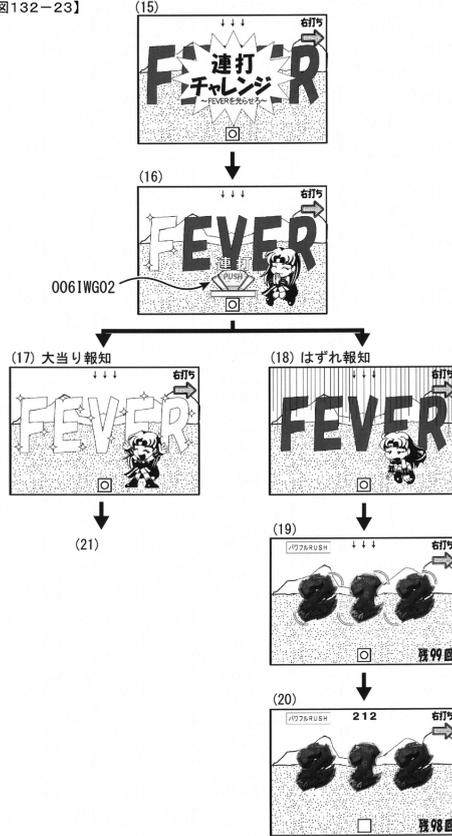
【 図 1 3 2 - 2 2 】

【図132-22】



【 図 1 3 2 - 2 3 】

【図132-23】

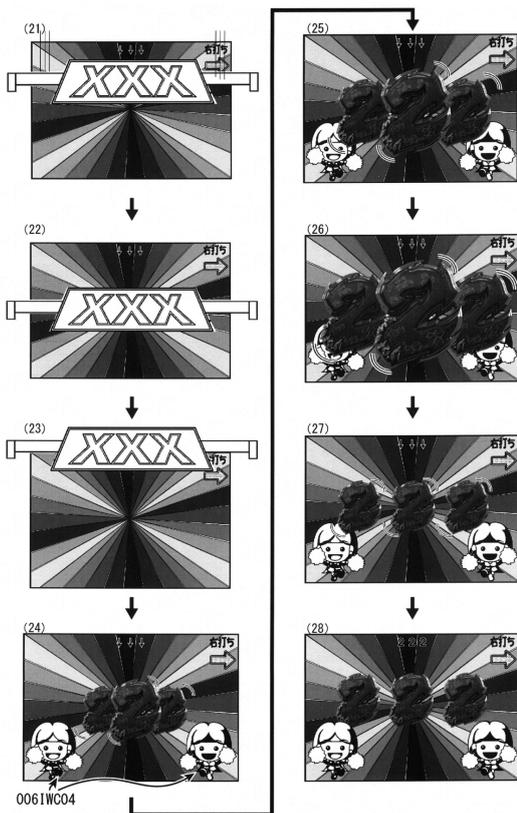


10

20

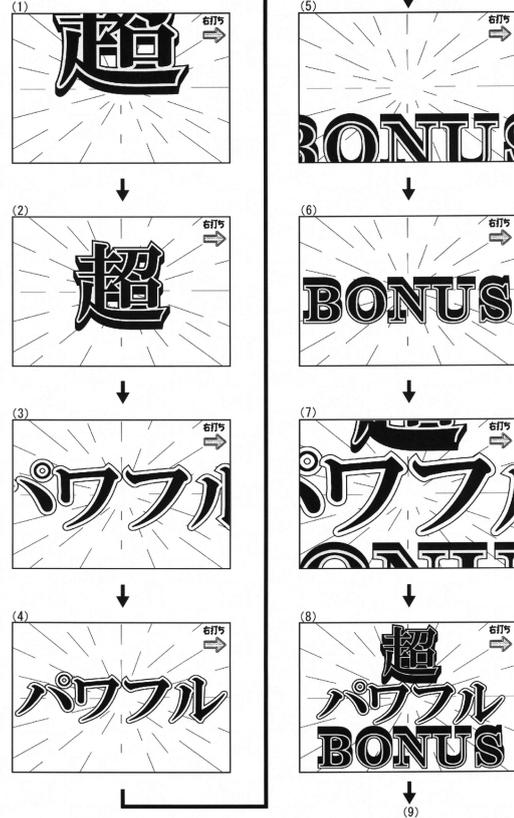
【 図 1 3 2 - 2 4 】

【図132-24】



【 図 1 3 2 - 2 5 】

【図132-25】



30

40

50

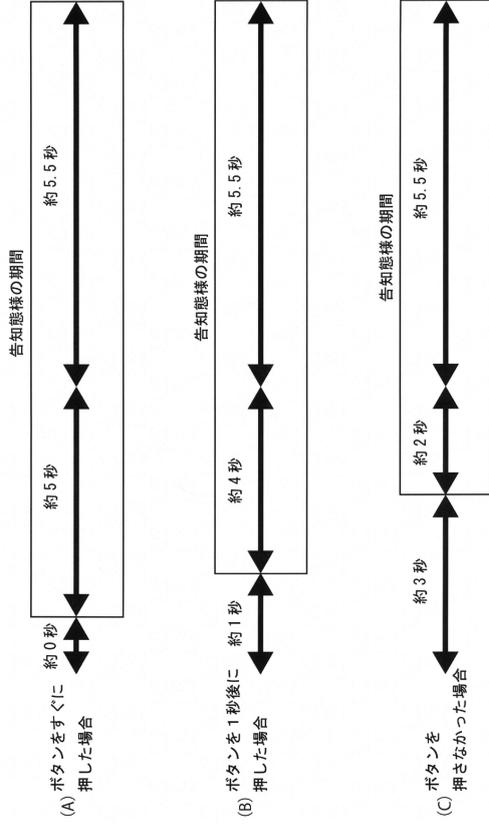




【 図 1 3 2 - 3 4 】

【 図 132-34 】

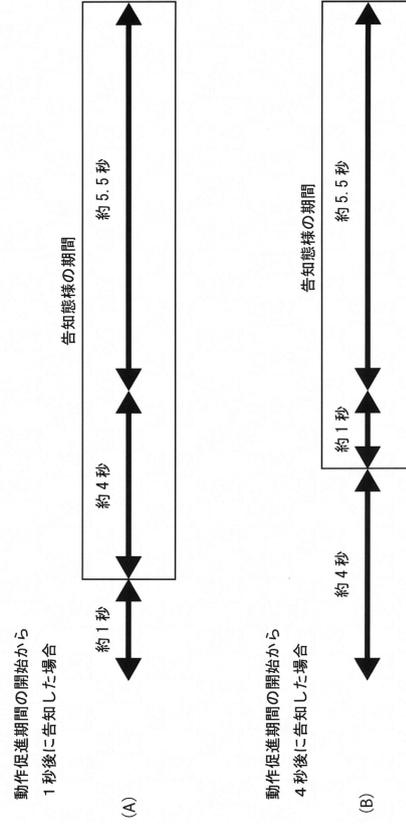
〈バトバトあたく 単押し〉



【 図 1 3 2 - 3 5 】

【 図 132-35 】

〈バトバトあたく 連打〉



10

20

30

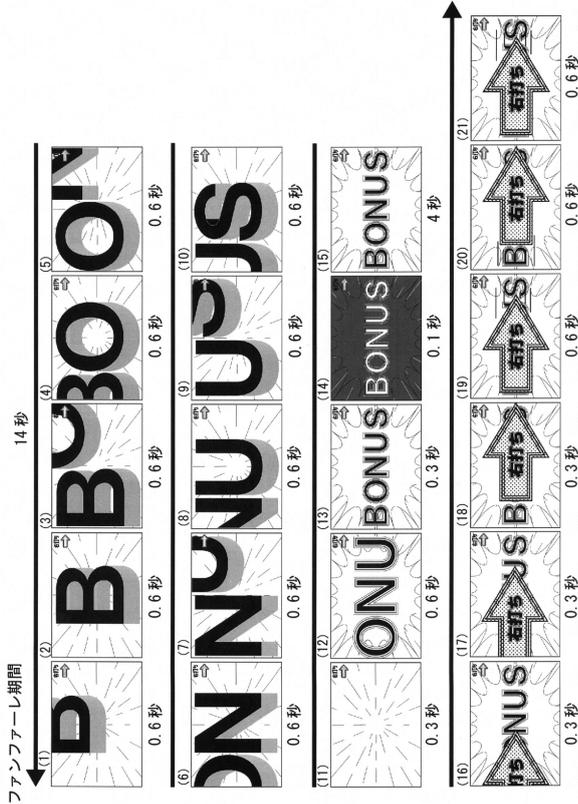
40

50

【 図 1 3 2 - 3 6 】

【 図 132-36 】

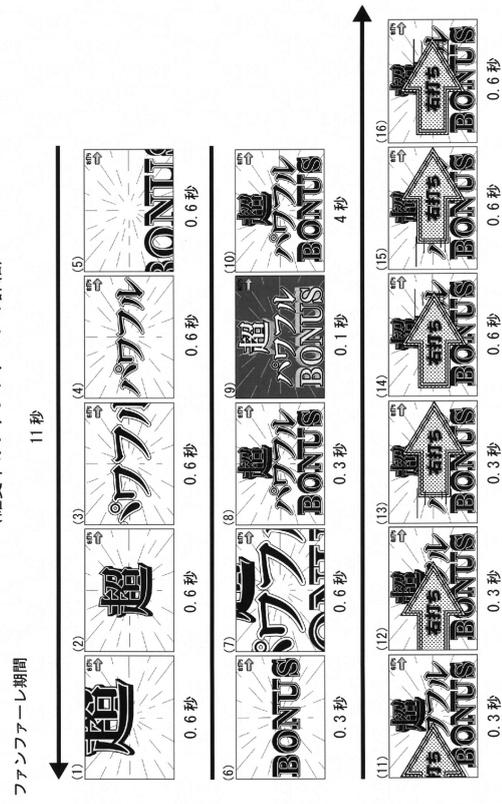
〈通常時のファンファーレ期間の詳細〉



【 図 1 3 2 - 3 7 】

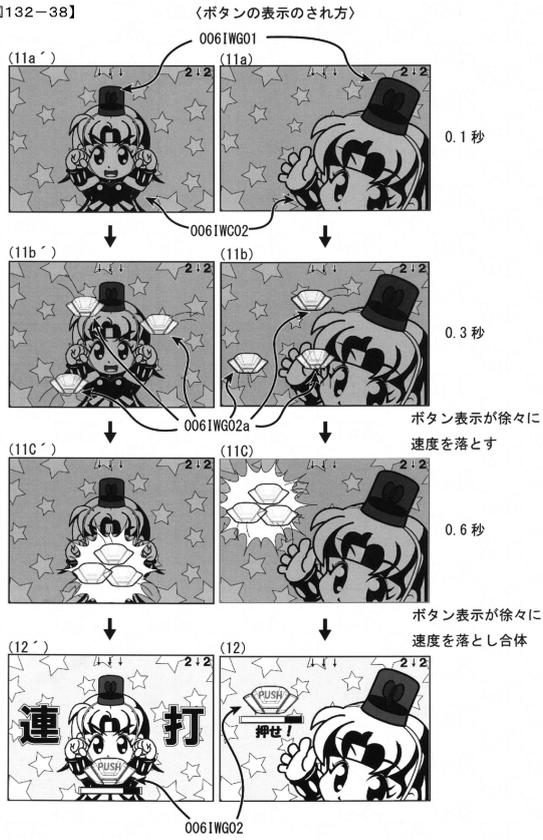
【 図 132-37 】

〈確変中のファンファーレの詳細〉



【図 132 - 38】

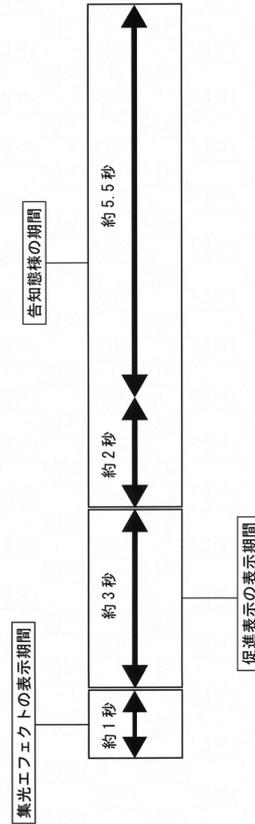
【図132-38】



【図 132 - 39】

【図132-39】

〈集光エフェクトが表示された時の期間〉



10

20

【図 132 - 40】

【図132-40】



30

40

50